

Порнуха, Сэр !

Сруби бабки в Сети !

Ломаем компьютерные клубы

Мастрибьютеры и диструбаторы

О чем думают монстры в Кваке

Команда

Вообще-то на машинах разные люди ездят. Попадаются тормоза, блин, безумные: воткнул стольник по кольцу - и больше не надо. А еще такие психи бывают, что просто хана: больше двухсот не могут, а меньше ста двадцати не ездят. После них еще во дворах находят размазанные по асфальту трупы кошек, собак и бабушек.

Вообще-то я бабушек сбил много — уже одиннадцать. Они, только кажутся медленными и неповоротливыми, а как дело до дела доходит — оборачиваются, и бежать: да так, что не догонишь. А потом встают в каратистскую стойку и клюшкой как вмажут — просто килл. Лобовое стекло под замену. Таких надо осторожно размазывать, левой дверью так — ЧПОК! — и готова. Тормозишь, клюшку забираешь (трофей!) и сматываешься. Только кровь и мозги с двери сразу стереть надо, а то соседи по гаражу не то подумают.

И вот, короче, гоню я однажды за такой бабкой на своей «Бешеной Антидевственнице» (это так мою машину зовут). Бабка, дело ясное, уматывает: только пятки сверкают. Я уже подхожу поближе, за ручку двери схватился — думаю, счаз как вмажу! И тут слева от меня проносится вишневая пятера. Хрясь! Нет бабки, одни ошметки по асфальту. Гляжу, парень выпрыгивает, клюшку бабкину хватает и сматывается — даже кровь с двери не стер (я тут же про себя подумал: вот, блин, клево! Красное на красном не видно — удобно работать, а у меня машина серебряная, маркая... Абыдно, да?). Конкуренция! Я, есессна, за пятеркой — ишь чего, хлеб перебивает! Он газует, но у меня-то машинка помощнее.. Короче, начинаю догонять. Он меня приметил, стреманулся, суетиться стал — из ряда в ряд скачет, пуляет.. Но я не отстаю. Едем так полчаса. Уже кольцевая была, Москва кончилась давно, лес какой-то за окном, разметки нет. И где-то впереди табличка «Солнечногорск» маячит. Гляжу — тормозит пятера, устала ехать. Чувак вылезает, взмокший весь, усталый. Пальцы гнет, козу мне, Холодильнику, строит.

Ты, говорит, кому, ламо, трафик перебиваешь? Ты кого, кретин, пингуешь? Я, типа, говорит, ща пацанам позвоню — они тебе покажут, кто король дороги, а у кого ножек нету! У меня уже четырнадцать бабушек! Я тут тоже в позу встал и говорю: ты, типа, что? Типа, ты на меня, на Холодильника замахиваешься? Да у тебя еще пукло от пива не обсохло!..

Он че-та замолк. Потом смотрит такой, а глаза такие грустные-грустные. Вздохнул и говорит: пиво — это хорошо. Пива я, говорит, могу много выпить. Литров пять. Ну я тут не выдержал и прямо бачу: поехали, блин, к телкам в «Нирвану» — кто больше пива выпьет! Гляжу — глазищи у него загорелись...

Короче: сказано — сделано. Сели в машины, поехали. К пол-одиннадцатого вечера добрались. Набрали пива, разговорились о бабушках и какие они подлые бывают (Лежит такая, прикинулась мертвой — а подойдешь к ней — клюшкой ШАРАХ! и бежать). Тут, короче, девки подсели. Симпотные такие, 90-60-90, лица глупые — все как положено. Спрашивают: вы нас, мол, любите? Ну а нам че отвечать-то? Конечно, говорим, любим! Мы уже пьяные давно, поехали трахаться!

Ну, короче, выходим из «Нирваны», решили ко мне ехать. Девок набрали штук десять — двух даже пришлось ко мне в багажник положить, а то они в салон ни к кому не влезали. Пива, конечно, еще с собой взяли — на вынос. И покатили.

Приехали поздно, часа в четыре. Я хоть и нетрезвый был, но дом свой сразу нашел. И квартиру тоже почти сразу — благо, никого дома нет, все на курорте. Вносим девок, и началось! Темно, весело всем, музыка, кровать большая — прямо дом отдыха какой-то...

Потом ничего не помню.

Потом просыпаюсь. Чувствую — нога чья-то, а я ее обнимаю. Хорошо так, нежно, только она волосатая какая-то. Ну, думаю, сейчас скажу подружке, что ноги брить надо — голову поднимаю, а комната пустая какая-то...

Я, конечно, за ногу дернул — а она как даст! Гляжу — блин горелый, это ж не баба вовсе, а тот парень из красной пятерки! А девок — никого! Я ногу бросаю и к одежде. Роюсь в карманах — точно, все деньги забрали. Чувак тот тоже по своим карманам — вот, говорит, девки-твари: документы забрали, денег ни копейки не оставили и еще и на рубашку наблевали.

Сели мы с ним, рассольчику попили. Грустно так на душе, неспокойно. Я говорю: тебя зовут-то как? Отвечает: Серега. Серега, типа, Покровский. Я, правда, говорит, теперь без документов не знаю кто, а вчера Покровский был. А еще я журналист, потому что журнал делаю, «Хакер» называется.

Я и говорю: Серег, а тебе в твой журнал специалисты по бабушкам не нужны? Нужны, отвечает, типа даже очень, поехали в отдел кадров.

Выходим из подъезда, подходим к машине, и чувствую я какое-то шевеление в багажнике. Открываю, а там две вчерашние девки. Мы их чуть ни убили, но они убежали почему-то.

Ну вот, типа, с того момента-то я в **X** и попал. Попал по полной программе, подсел даже.

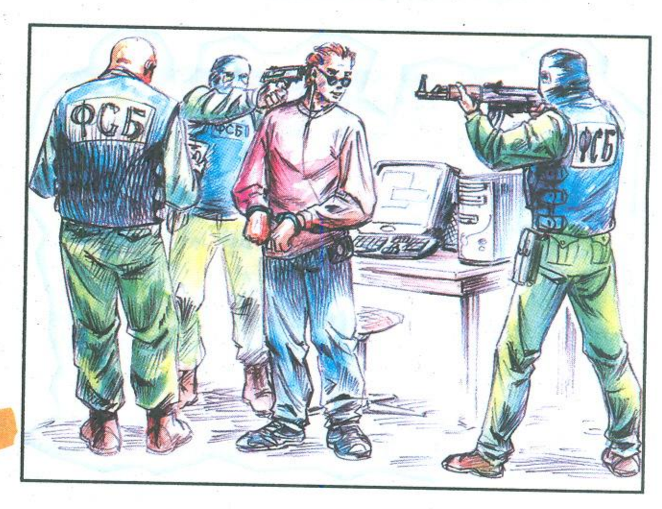
Это не моя работа

Холод (holod@xakep.ru)

Поздравления!!!

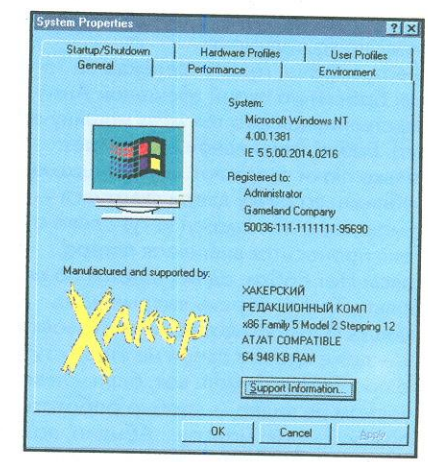
Восьмого июля нынешнего года один из ведущих игровых журналистов **X**, наш друг и соратник, да и вообще классный парень Сашка Сидоровский aka 2poisonS - женился! Мы сожалеем и скорбим, что нам пришлось отдать этого замечательного парня на растерзание такой милой девушке... Траурные венки высылать на 2poisonS@xakep.ru! ☺

«Горько» плачущая редакция



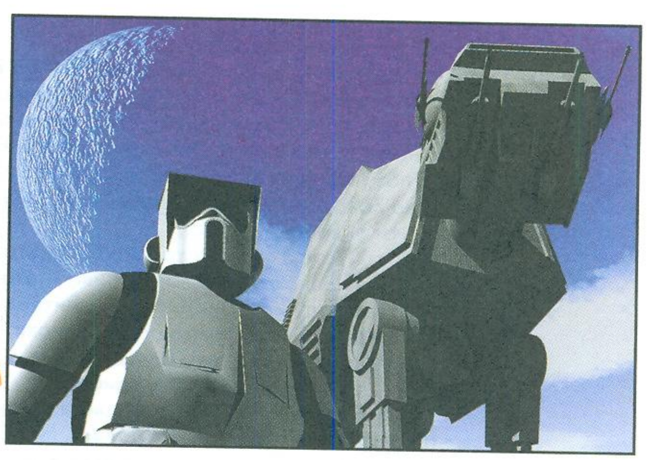
Под хаканьем товарищи милиционеры понимают копирование программ, паролей, логинов и всяких текстов, а также подправление программ и даже скриптов. Но тут ничего не говорится про то, что нельзя информацию читать...

Стр. 24



Теперь при вызове «Свойств системы» из Панели управления или, щелкнув правой кнопкой мышки на значке Мой компьютер и выбрав пункт Свойства, на вкладке Общие ты сможешь любоваться собственным творением

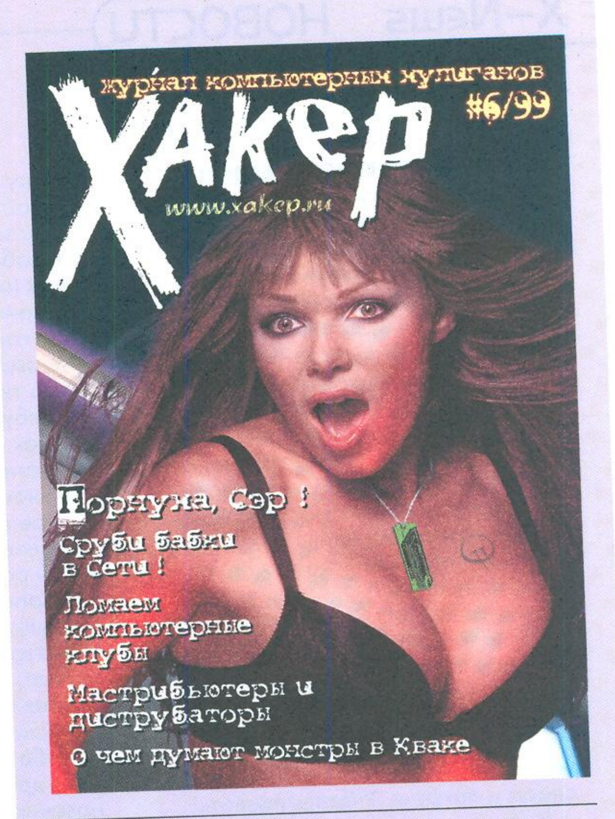
Стр. 36



Популярность на стезе кинематографа дала LucasArts изрядную фору при вступлении на игровой рынок, а успех X-Wing, TIE Fighter и Dark Forces позволил заложить прочный фундамент под выпуск дальнейших игр, к какому бы жанру они ни относились

Стр. 58





РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый игровой редактор*
Александр Черных *holod@xakep.ru* — *редактор*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Алена Скворцова — *администратор*

ART

Сергей Радионов — *дизайн*
Иван Солякин — *верстка*
Дмитрий Курзенков — *Web design*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 27 28

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ
по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Продаем ICQ для всех желающих

Новая народная игра — покупка и продажа номеров ICQ! На сайте http://uinsale.hypermart.net ты можешь выставить номер на продажу или обмен. Читаем: «Чем меньше номер, тем раньше пользователь начал работать с Интернет, тем больше уважения он вызывает у других пользователей. И это прописная истина, ведь отношение к новичкам отличается от отношения к опытным пользователям Интернета. А может быть ты просто хочешь повыпендриваться перед знакомыми крутым номером?» Конечно, сумасшедших, готовых платить за это деньги, мало (таких уже обработало МММ и гербалайф). Особая охота идет за шести— и пятизначными номерами. Самый крутой номер (за него «просят деньги») — 25000001. Эти лохи не читали X, где мы рассказывали, как захватить UIN с номером и покруче. Учитесь плавать! — И.П.

Лучшие шпионы – это принтеры!

Рон Броерсма доказал, что не зря получает хорошую зарплату, так как недолго хлопал удивленными глазами, глядя, как документы печатаются слишком долго. Все-таки в Центре военных исследований космоса и подводного мира уже давно поставили и быструю сеть, и быстрый принтер. Как показала программа отслеживания пакетов, файл шел из очереди принтера на один российский сервачок, а уж после этого обратно к принтеру. Проблема была решена, когда были вычищены фильтры маршрутизатора, а старые малоуправляемые принтеры выброшены на помойку. Принтеры — самая уязвимая часть локальной сети. У них есть собственный IP, и они используют стандартные протоколы, которые легко взломать. Да и производители принтеров тоже особо не ломают голову над усилением их безопасности. В общем, опять Россию подвели дороги. Будь у нас связь побыстрее, долго бы еще ломали голову в США, откуда в нашей стране известны сверхсекретные планы американских милитаристов. — И.П.

еБумага + еЧернила

«Цифра» все настойчивее стучится в нашу дверь. Теперь «инноваторы» предлагают забыть про обычную бумагу и сделать всю нашу жизнь полностью, т.е. совсем, цифровой. Сделать это позволяет новейшая разработка исследователей из Xerox (между прочим именно в этой компании в свое время изобрели GUI, так попсово реализованный Microsoft в Windows) и Массачусетского технологического института. Эта еБумага не напрягает глаза, так как монитор и на листе такой «бумаги» можно вывести несколько миллионов различных изображений. Самое простое и элегантное применение — ежедневная газета. Один раз купил специальный кусок еБумаги, оплатил подписку (ну или хакнул) и все. Читай, сколько влезет. При этом — никаких тебе лишних выплат, почтовых киосков, перепачканных в краске рук. Правда, бумагу эту не порвешь, и в случае чего — ни тебе воблу завернуть, ни по какому другому прямому ее предназначению не использовать...
И, между прочим, парни из MTI, время даром не теряя, уже основали компашку под это дело, не мудрствуя лукаво назвав ее «E Ink». Решения, предлагаемые этой компанией, проходят сейчас коммерческую апробацию, а там глядишь — поступят в массовую продажу. — А.К.

Компьютер был взломан одним ударом!

В очередной раз увидев спину мужа, склонившегося над монитором, 29-летняя нервная жена стала хакершей поневоле. Как сообщила полиция штата Огайо, из дома были извлечены останки компьютера, разрубленного мясным топором. Потом она призналась, что поначалу попыталась отрезать провод, но муж дал достойный отпор. «Этот мерзавец проводил в чатах больше времени, чем в постели». ☺ — И.П.

Экономический Интернет

Сеть уже стала вполне самостоятельной частью экономики (к сожалению, только у них, там, за бугром). А что еще можно сказать насчет «отрасли хозяйства», в которой оборот составил 301 млрд. баксов? Столько даже у Гейтса сотоварищи не найдется ☺. Сотрудники сетевого бизнеса больше зарабатывают, крепче спят и более активно занимаются (ну, понятно чем, зачем лишний раз афишировать, чем могут заниматься нормальные люди, надо просто этим заниматься). Оборот Сети вполне сопоставим с оборотом автомобилестроения (350 млрд. долл.) или рынка телекоммуникаций (270 млрд. долл.). Согласно прогнозам, в этом году оборот рынка Internet может превысить объем рынка автомобилестроения. Т.е. получится, что Сеть по праву станет самой большой из всех отраслей народного хозяйства США. — А.К.

Июльский убийца

Ламеры трепетали, ожидая, когда закончится июль. Именно в июле проявляется вирус July Killer, заражающий документы Word 97. Появления окошка «A wake up for the generation» говорило о том, что вирус проснулся. Если нажать кнопку «OK», появлялось сообщение: «You are wise, please choose this again later. Congratulations» («Хороший мальчик, поступай так и впредь»). Если же нажать кнопку «Cancel», на первый раз ничего не произойдет, на второй — тоже, а вот на третий появлялось сообщение: «Stop it! You are so incurable to lose three chances! Now, god will punish you» («Ай-ай-яй! Все три шанса были упущены. Бог тебя покарает»). После чего удалял файлы на диске С:/. Так что не упускай своего шанса! — И.П.

Разорить банк может каждый

Ты думаешь, что нужны большие знания и умения, чтобы обанкротить банк? Все что тебе потребуется — это текстовый редактор и подключение к Интернету. В Колумбии полиция задержала злоумышленника Омара Олайя, который целый месяц распространял по Сети слухи о якобы неблагополучном положении дел в одном из крупнейших банков страны. Граждане, научившиеся на своем горьком опыте не хуже нашего, ломанулись в этот банк забирать денежки. Конец, можно сказать, оказался счастливым: банк пытается восстановить финансовое положение, а 24-летний Олайя расстрелян без суда и следствия. Шутка. Скорее всего, он отделается формальным штрафом. — И.П.

Долгоносика не отдадим!

Военные и правительственные службы безопасности не успевают ла-

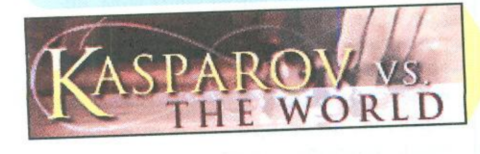
аналогичные ассоциации.
Суть в том, что одна «мудрая» компания, решила устанавливать в лифты терминалы, подключенные к Web. Естественно, что пока речь идет только о лифтах высотных зданий и гостиниц. Т.е. о «злачных» местах с платежеспособной публикой. Основная идея этой затеи — «развлечь» почтенную публику, дабы она не пялилась себе под ноги, не разглядывала шнурки и не поправляла галстуки. И, вообще, не занималась блажью, а культурно отдыхала, глядя на новости спорта или прогноз погоды. Глядишь, заодно поддастся на рекламу и что-нибудь прикупит из рекламируемых товаров... — А.К.

Взрывоопасная мобила

«Нечего звонить по мобиле во время заправки по телефону!». Таков был призыв правительства Гонконга после весьма странного инцидента. В местной газете утверждалось, что произошедший взрыв паров бензина был инициирован звонком мобильного телефона этого человека, который, естественно, тут же помер. Австралийская ассоциация мобильной связи тут же сообщила, что все это бредни сумасшедших. Якобы при нормальных внешних условиях мощность волны, генерируемой мобильным телефоном, слишком мала, чтобы вызвать воспламенение чего бы то ни было. Но что еще она могла сказать? Возможно, что такие случае были и в России. Просто их считают «заказными убийствами» крутых чуваков с мобилами. А виновата техника. — И.П.

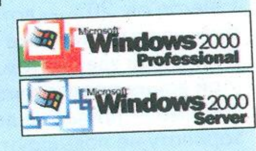
У России две беды

3Com планирует выпустить международный модем для блокнотных ПК 3Com Megahertz 56K Global GSM and Cellular Modem PC Card. Его основное отличие в том, что, в зависимости от заданной страны пребывания, модем самостоятельно конфигурируется наиболее оптимальным образом для местных телефонных линий. Как можно догадаться, Россия в списке стран отсутствует. Тут не модем, тут всю систему менять надо. — И.П.



Ну и напоследок несколько коротких, но любопытных новостей...

Срок выпуска Windows 2000, наконец-то, определен.



После долгих проволочек M$, наконец, разродилась датой выпуска Мастдая 2000. Это будет 6 октября этого года. Дата вроде как окончательная, но, перенеси ее Microsoft, в случае чего, куда подальше, — никто не удивится.

Red Hat становится ОАО

Красная шапка (она же компания Red Hat) стала открытым акционерным обществом. В принципе для лю-



бителей Linux от Red Hat это ничего не меняет. Но, вообще, такое событие говорит о том, что Linux — это, похоже, на самом деле всерьез и надолго, если уж им начинают торговать на бирже.

Apple выпускает QuickTime 4.0

Любителям видео on-line посвящается! Apple таки выпустила QuickTime 4.0. ПО, о котором так долго говорили большевики и которое столь долго существовало как бета-версия, наконец-то доступно для загрузки с сайта Apple (www.apple.com). Правда, есть одна каверза. Загружается только инсталлятор (как у 4 или 5 Ie), а все остальные компоненты загружаются после, во время инсталляции, так что без Сети и ни туды и ни сюды.

Каспаров vs. The World

Чемпион мира решил сыграть против «Сборной мира». Мужик заключил соглашение с любимой нами Microsoft, и сейчас в «Игровой зоне» на узле Microsoft NetWork (www.msn.com) вовсю играется очередной «матч века». Между прочим, присоединиться к команде может любой желающий. На каждый ход отводятся сутки, и партия сейчас, начавшись 21 июня, в самом разгаре. Собственно, против Каспарова играют 5 молодых (но уже сильных) шахматистов. Они предлагают свои варианты ответных ходов, а посетители «Gaming Zone» выбирают из них лучший (голосуя). В общем, поглядим, кто окажется сильнее: чемпион или весь остальной мир. Обидно то, что матч проходит на буржуйской территории. А ведь мог бы идти и на www.microsoft.ru. ☺ — А.К.

НИНИ-ХАК

На поисковом сайте Яndex (yandex.ru) проводится автоматизированноеисследование непостоянства интересов населения Интернет (НИНИ-индекс).
Вычисляются колебания числа запросов на поиск тех слов, интерес к которым изменился больше всего. Специально для журнала «Хакер» подготовлен хакерский НИНИ.

Слова, интерес к которым вырос

sex	[+3,11]
преступление	[+0,74]
phreak	[+0,53]
кредитка	[+0,47]
winnuke	[+0,38]

Слова, интерес к которым упал

faq	[-1,34]
взлом	[-1,12]
эмулятор	[-1,11]
patch	[-0,83]
кгб	[-0,38]

В скобках указано относительное изменение интереса к слову.

Мини-комментарий

Лето располагает к преступлениям, особенно на почве секса. Это позволяет сделать вывод, что хакеры испытывают влечение не только к компьютерам. Нехватка денег на отдых заставила заинтересоваться кредитками братьев наших меньших — новых русских. Те, кому денег не хватило, вымещают злость на ламерах, запуская winnuke. Жара не способствует RTFM и пропатчиванию софта. КГБ ушло в отпуск, но его зоркий глаз будет следить за нами отовсюду.

Андрей Князев
(knyazev@xakep.ru)
Иван Перверзнев
(perversia@mail.ru)

Что ни драка – нам на пользу

AMD и Intel очень похожи на двух баранов, но не тех, что на новые ворота уставились, а на тех, что на мостике толкутся. Причем серьезно так толкутся — то Intel выпускает P-III, то вот AMD со своей K7 на рынок влетает.
Что самое интересное, за все время противостояния гордая Intel почти ни разу не понизила цены на свои процессоры, в то время как AMD изначально била ценой на свои камни. Но вот, наконец, шестого числа шестого месяца года девяносто девятого Intel с размаху бьет по рогам барана AMD (Americans Must Die?), опуская цены на всю линию любимых народом (за и без того низкую стоимость) Celeron`ов. 20% — вот цена за право быть первым на рынке процессоров. Весь рулез здесь в том, что за счет этой войны производителей выигрываем мы — процы же дешевеют, а зарплату не повышают.
Впрочем, и здесь есть одно «но» — кому нужен Селерон сейчас и здесь, когда в моду входит поддержка P-III (помните ролик Q3, связанный с третьей генерацией пентюхов?), а сам Celeron остается в памяти людской как лишь неплохая машинка для игры в Quake2?..

Маленькие, но какие удаленькие!

Кто-нибудь еще помнит относительно далекие времена, когда в России царили исключительно «четверки» с видеоплатами различных модификаций от S3 с памятью в районе одного мега и полной несовместимостью с самыми хорошими игрушками? Честное слово, пока эта пожилая фирма не объявила о технологии S3TC, я думал, что она уже умерла своим ходом. А теперь, оказывается, помимо всего S3 собирается захватывать рынок 3D-акселераторов, да не простых, а... для ноутбуков. Причем ускорителей довольно оригинальных — новые продукты несут в себе по 16 Мб (есть варианты и с восемью), в то время как до этого максимальным удовлетворением для «наколенных» компов являлись «чужие» аксели с 8 Мб. Новая линейка от S3 называется Mobile Savage, в нее входят Savage/MX и Savage/IX, которые обладают следующими свойствами: Технология .18 микрон, «встроенная» S3TC, никому не нужный на жутко дорогих и не таких уж и мощных ноутбуках 32-х битный цвет, AGP 2X, мультимониторинг, аппаратная поддержка DVD, 2D-графика (а Матрасов им не обогнать!), первородство 16 Мб и вообще увеличение дистанции между конкурентами в области перфоманса аж в три раза. Но наповал меня сразила фраза о том, что ускорители смогут обрабатывать по 100 миллионов отфильтрованных трилинейных пикселей в секунду и 5 миллионов треугольников в секунду, не загружая при этом сам процессор лишними деталями...

Лучше меньше, да лучше

Еще одна новость из серии «Жить стало легче, жить стало дешевей». Creative Labs взяла да и объявила о снижении цен на свою продукцию. Вначале это коснется только Creative 3D Blaster II 12 Mb, а затем и всех остальных карточек компании, использующих чип Voodoo2.
Отныне и форева веков Voodoo2 от Creative Labs стоит... 50 баксов! Можно даже заказать карточку (а лучше две, почему — см. ниже) прямо у них на сайте — цена та же плюс стоимость доставки. В коробке уложены: сама Вуда2, регистрационная карточка, всякая дребень и, главное, три игрушки — Incoming, G-Police и Ultimate Race Pro. Объясняю для тех, кто в танке: одна Incoming стоит 30 буказоидов, а ведь это не пиратская под(д)елка, а чистая копия с мастер-диска!
Подсчитайте стоимость всех трех дисков, вычтите ее из общей суммы плюс подсчитайте, сколько вы сэкономите на туалетной бумаге за счет регистрационных бумажек и мануалей, также вычтите и — ура! — вы получили стоимость Creative 3D Blaster II 12 Mb. Но и это еще далеко не все! TNT2 стоит сейчас в районе 150 долларов. Производительность двух Voodoo2 в режиме SLI получше, чем производительность Voodoo3 или TNT2 (хотя выше, чем 1024x768, рулит только TNT2/Ultra), тем более, что для последней так и не выпустили нормальных API (насчет Unified еще можно поспорить — он же только для карточек от Creative Labs). К тому же и не все игры поддерживают 32-х битный цвет, предлагаемый TNT, а система PGC (аналог SLI для V3) стоит очень больших денег. Выводы сделаете сами...

Шина поможет Маку!

Diamond Multimedia анонсировала новую шину типа USB для домашнего пользования. Эта штука соединяет PC и Mac, заставляя компы при этом делиться ресурсами между собой. Короче, прикинь, вот у тебя дома писюк с Маком стоят (не верю, хотя... чего на свете не бывает?), но платформы-то разные, так? Ну вот, короче, покупаешь ты эту шину, соединяешь два компа и... все. Хочешь — играй с приятелем как типа по сетке, хочешь — Интернетом с Маком поделись. Соединяется все это богатство посредством модифицированного контроллера PCnet от AMD. По идее, PCnet создан по технологии HomePNA (Home Phoneline Networking Alliance) и соединяет два и более писюков по домашней телефонной линии, но вот тут «Бриллианты» подсуетились и переколпачили все в шине так, что теперь стало возможным соединять компы по схеме Мак-Писюк вместо Писюк-Писюк (как это было в оригинале).
Заветная карточка, являясь частью Диамондовского HomeFree(TM), вышла в июне. Но в первую очередь USB выкинули в Северной Америке, где продается CompUSA и прочими Бест Баями по цене в 70$ за штуку. В Европу же она придет в конце июля.

А рекорды все ставились...

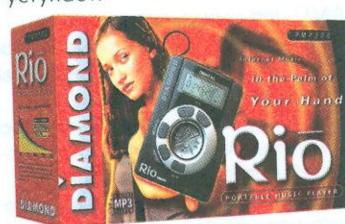
Слышь, чувак, ты фоткаться любишь? Ну, это когда ты в обнимку с любимой девушкой/собакой, лыбясь, уставился в объектив фотоаппарата (цифрового, естественно), отснял кучу фоток в высоком разрешении, а потом закинул их на свою хомпагу. Короче, есть маза прикольная. Если хочешь круто зарулить и удивить своих друзей, делай фотки в очень высоком разрешении. Что-то типа 1792x1200. Говоришь, цифровух таких нету? А я вот тебе скажу, что есть! Компания Ricoh PC Peripheral за 700 буказоидов с удовольствием продаст тебе первую камеру, работающую в таком высоком разрешении, как 1792x1200. Другие фотоаппараты стоят и тысячу баксов, только до такого уровня не дотягивают.
Штучка зовется RDC-5000, соединяется с компом через шину USB, несет на борту 8 мегов памяти, в которую поместится в районе десяти фоток в разрешении 1792x1200. Также имеется жидкокристаллический экранчик, на котором ты поимеешь честь созерцать отснятое.

40% – реальность или правда?

nVidia выпустила новые драйвера для своих любимых разлюбимых чипов TNT и TNT2. Такого «бесценного» софта выходит по штуке чуть ли ни каждый день, да еще часть из них всякие кул хацкеры умудряются ломать. Эти драйвера достигают такого рулеза, что умудряются поддерживать технологии 3Dnow! от AMD. Но главная фишка в том, что разработчики обещают аж 40%-ное увеличение производительности API типа DirectX и OpenGL (ага, они бы еще Глайд и совместимость с драйверами Unified для Creative TNT Blaster пообещали! ☺ А для ускорителей на шине AGP и того побольше...
Типа отмазка у разработчиков такая, что они чуть ли ни до половой близости (это когда устаешь так, что на полу валяешься) работали с AMD и теперь типа любой юзер (типа тебя, читатель) какой-нибудь захудалой K5 или K6 (а вскорости и K7) с забитой на PCI или AGP ТэеНТёй может с гарантией от этого альянса скачивать драйвера в больших количествах и использовать их по прямому назначению.

MP3 со скидкой

И еще немного о мире совершенной конкуренции. На этот раз Diamond Multimedia, основной противник Creative Labs на рынке MP3-проигрывателей, объявила о снижении цен на свою линейку «продуктов», которая, собственно, состоит из Rio PMP300 и Rio PMP300 SE, где первая несет до 32 Мб полезной информации, а вторая — 64 Мб с возможностью апгрейда до 96 Мб (Nomad максимально может нести 64). Так вот, Rio PMP300 отныне стоит 170 долларов (а в июне вообще была такая маза, что цену снизили на 50 долларов, — аккурат на новую Voodoo2 хватило бы). Что до Special Edition, то сия фенечка обладает кучей достоинств (впрочем, реально рулит лишь количество Мб на борту), но вот продается она исключительно по Интернету и исключительно за 250 зеленых президентов штука.
Вся акция проводится с целью привлечь народ к формату MP3, ну и, естественно, дабы отвлечь интересующихся от Креативного Nomad, который по качеству местами превосходит Rio, а по заявленной цене ничуть ему не уступает.



Вечная новость

Эта новость будет актуальна аж до 2002 года — именно к тому времени небезызвестная даже самому отсталому юзеру Intel собирается переезжать на 12-дюймовые (вместо восьмидюймовых) кремневые рельсы в виде пластин, на которых расположены кристаллы процессоров. С этой технологией Intel`лигенты смогут производить больше чипов.
Для ввода новой фичи в массы Интел инвестировала на переоборудование завода в Хиллсборо 1 биллион (!) долларов (!) плюс еще 200 миллиардов сверху. От нее не отстают и Сименс с Моторолой — обе компании строят заводик по производству «разбухших» пластинок в Германии.
Но главное во всем этом — то, что цена на процессоры понизится на 30 процентов, что автоматически поставит компьютеры в положение предметов не роскоши, а вполне доступных вещей вроде телевизора, магнитофона, журнала «Хакер»...

Мультимониторинг по-матрасовски

Такое название, как Matrox G200, тебе ни о чем не говорит? Говорит? И о чем же? Ах, обо всяких прошлогодних матрасовских штучках? Вот тебе еще одна, датированная уже этим годом — мультимониторинг. Matrox собирается выпускать целую серию плат с этой фичей.
Подключение до четырех мониторов к одной-единственной PCI-видеоплате, установка аж до четырех таких видеокарт и, соответственно, подключение до шестнадцати мониторов на один компьютер. А что? Удобно для демонстрации какой-нибудь порнушки на данном компе, но разным аудиториям.
Характеристики:
8 Mb SGRAM, 250-MHz RAMDAC, различные варианты поставки (два цифровых и два аналоговых дисплея).
Да, чуть не забыл, название серии — Matrox G200 Multi-Monitor Series (MMS).

Интеграция всех и вся

В частности, интеграция чипов и 3D-акселераторов, а также их компаний-производителей. Вот вам четыре ведущих производителя материнских плат: ASUS, A-Trend, Gigabyte и MSI. Что они будут делать? Интегрировать в свои платы чипы одной компании, называющей себя с маленькой буквы (точнее, цифры) — 3dfx. Чип зовется VooDoo3 2000. Что самое забавное, карты с чипом Voodoo3 предлагает даже такой производитель, как Skywell. Их новая карточка зовется SWM3D3.
С другой стороны, nVidia тоже не лыком шита: она подписала стратегические соглашения с ABIT, Leadtek и все с той же ASUS. ABIT будет интегрировать в свою плату ZX-21 ускоритель на чипе Vanta 3D, а Leadtek и ASUS собираются производить карты на основе чипа TNT2. Странно, я бы выбрал Ultra, однозначно.

Кулеры – это Cool!

Фирма ElanVital никогда в жизни не занималась разработкой или сборкой холодильников. Но с удовольствием она представляет свой новый проект — WHISPER. Эта компания хочет сделать писюки бесшумными! По крайней мере, хотя бы сделать так, чтобы производимый от кулеров шум не превышал 28 децибел. Для этого ElanVital придется понизить количество оборотов охлаждающего устройства. А понизить обороты — это повысить перегрев проца. Для этого разработчики собираются с помощью спецшланга собирать воздух снаружи системного блока и за счет разносторонней подачи воздуха снизить шум от кулера. Кстати, о птичках: эта же фирма производит оригинальное охлаждающее решение для Ксеонов. Два кулера работают на половинной мощности. Как только один из вентиляторов сломается, второй начинает работать на полную мощность и подавать сигналы о том, что его напарник сдох.
Вернемся к проблеме децибелов. Другим источником шума является винчестер. Его ElanVital поместит в отдельную алюминиевую коробку, вставляемую прямо в пятидюймовый отсек (из тех, что торчат на фейсе твоего системного блока). Причем штуковина сия продается отдельно. Не знаю, как ты, а я от лишних децибелов не особо страдаю — вот Покровский, не пропускающий, по-моему, ни одной дискотеки, себе уши точно посадит. И это будет, поверь, не из-за компьютера.

А вот что говорят нам яйцеголовые в конце июня:

• 2D/3D Integrated accelerator, Full 4x AGP (ИМХО ко времени выхода чипа AGP будет уже 8x, впрочем, все зависит от лености Интел и желания 3dfx).
• Banshee 2D core, new 3D core, 3rd-party Geometry engine (новое 3D-ядро — ясен пень, ведь архитектура Voodoo не позволяла 32-битный рендеринг текстур).
• 4 to 128 MB SDRAM on-card (э-э-э, четыре мега? Это типа для тестов на GLQuake? А вот цифра 128 внушает уважение...).
• 32-bit true color, 24-bit Z and W-Buffer, 8-bit Stencil (32-битный цвет нам еще Riva предлагала).
• 32-bit 2K x 2K texture support, Texture compression capable (ага, добрались и до бо-о-ольших текстур, да еще и компрессия...).
• SLI Scalable via single or multiple Chips (типа сканлайн для двух и более карточек. И когда нам такое понадобится? Для Quake 4/5/6?).
• Dual pipelined, MultiTextured, 2-Pixel/Clock cycle (МультиТекстурирование? Где-то я это уже видел...).
• DirectX 7.0 supported (а директЫкс 8? Он же уже вроде бы и анонсирован и все такое).
• 400 to 1600 MTexels/sec (Бивис, это будет клево!).
* 4 Million sustained transformed Triangles/sec (треугольники тоже рулят). ☺
• Geometry processor from Mitsubishi (он же использовался в платах Evans & Southerland).

В общем, судя по всему, раньше следующей весны ждать не следует. К тому времени и nVidia что-нибудь типа «Riva Mega Giga NV10 Ultra 2» сляпает...

Что нам известно про AMD K7?

Вообще-то я принципиально не люблю AMD. На рынке процессоров имеет место быть гонка процессоров и мегагерц из-за сопротивления Intel и сами-знаете-кого. Это, в свою очередь, заставляет бедных юзеров дрожать в ожидании очередных процессоров. И, стало быть, глаза разбегаются. Пока подберешь проц, пока на него накопишь — глядишь, уже следующее поколение напирает. Надоели, право слово. Кстати, именно из-за этого в конце июня акции обеих компаний значительно упали в цене.
В общем, так. AMD K7. 600 мегагерц. 22 июня — начало оптовой продажи. Главная фича процессоров AMD — 3DNow! — обретает еще 24 новых инструкций в дополнение к 21 уже имеющейся. В состав новых команд входит 16 инструкций для работы с целыми числами и 5 управляющих команд, которые могут быть применены в кодировании/декодировании mp3, AC-3 и функционировании программных модемов. Первоначальное название процессора — Alereon (по аналогии с Селерон?). Конечное название — Athlon. Выпускать будут Dell, Compaq, HP и тэдэ. Цена:

500 Мгц	324$
550 Мгц	479$
600 Мгц	699$

AMD Athlon PROCESSOR

Обрати внимание на разницу в 100 мегагерц и 377 долларов, чувак. Вот поэтому процы AMD и называют «Пентиумы для бедных»...

Куй железо, но от кассы – ни на шаг!

На днях, точнее 22 июня, CEO (это те ребята, которые сидят в таких черных пиджачках и решают судьбу корпорации) компании S3, хорошенько взвесив все «за», «против» и «воздержался», приобрели Diamond Multimedia System Inc. В народе — «мультимедийные бриллианты». Все. Баста, карапузики, кончилися танцы. Можно это название позабыть, адрес www.diamondmm.ru вычеркнуть из закладок и с чистой совестью ожидать выхода какого-нибудь Вайпер999 на чипе Savage. Впрочем, говорят, имечко Diamond за соответствующими продуктами оставят.
А тем временем nVidia решила несколько сократить поставки своих чипов ненасытной S3 (она до этого еще и STB прикупила), на что S3 ответили, мол, мы и сами с усами. Креативы сказали, что им S3 побоку, а 3dfx благоразумно промолчала — Напалм делают, однако.
Кстати, у S3 хватило бы денег (550 миллионов зеленых президентов) и на покупку некоторых вышеупомянутых производителей...

Технология десятилетней давности обгоняет SBLive!

Вы не поверите, но ESS снова расшумелась... На этот раз по поводу технологии Sensaura MultiDrive, которая намеревается возникнуть в виде первого, доступного широкой публике мануфактуреров, чипа Canyon3D. Что же такое MultiDrive и с какого перепугу он девять (!) лет не выходил из лабораторий Sensaura? Вкратце прелиз (aka пресс-релиз) звучит так:
Представьте себе четыре и более колонок, расставленных на определенном расстоянии от ваших ушей. Представьте себе, что при активации система генерирует файлы 3D-звука и пускает их в колонки, каждая пара которых создает звуковое поле. Поля эти создаются с помощью HRTF (Head Related Transfer Functions) — алгоритмов, учитывающих строение головы. Вся система поддерживается фирменными командами и алгоритмами Сенсауры под именем MacroFX, а общее название этой технологии, напоминаю, — Sensaura MultiDrive.
Вообще, на сайте Sensaura (www.sensaura.co.uk) все это дело очень серьезно расписано.

Новая мама не боится разгона

На Компутексе ASUS объявила о готовящейся к производству линии материнских плат под общим названием P3B. Отныне программирование матерей через джампера остается в прошлом — запатентованная ASUS безджамперная система SoftMenu позволяет делать все настройки через BIOS, а если ты разогнал маму так, что теоретически запускаться она не должна — она запускаться и не будет, BIOS самостоятельно скинет все неправильные настройки. И все это без вскрывания системного блока, копошения в джамперах, опасения задеть какой-нибудь проводок — просто в BIOSe покопаться нужно. Опять-таки новая фича предостережет настойчивых разгоняльщиков-самоучек от попытки убить свою матплату.
Предполагается, что мать будет выпущена еще и под K7 и на чипсете VIA Apollo Pro Plus 133. Впрочем, еще неизвестно, как на это Интел отреагирует...

Code name: Napalm

Voodoo4 на подходе! Уже с февраля в Сети циркулируют слухи о новом чипе, готовящемся в недрах лабораторий 3dfx. Вот слухи первоначальные:

- Количество памяти — 32 Мб (средненько для акселя нового поколения)
- Большой размер текстур (это типа кусочками из 256x256, как у Креативов?)
- SLI (да уж, третья Вуда была нерентабельна хотя бы из-за отсутствия возможности немного SLIть)
- Наращиваемая память (см. ниже)
- Возможность добавления текстурных модулей (зачем? Судя по тому, что есть уже, наращиваемость понадобится ох как не скоро)
- Синхронизация изображения со звуком (типа они собираются сигнальные проци для взаимодействия с саундкартами встраивать??? Чего-то я недопонял, наверное...)

И снова об MP3-плейерах...

I-Jam Multimedia Corporation, увидев, какие бабки загребает себе Diamond Multimedia (царствие небесное его самостоятельности), решила сподвигнуться на производство, рекламу и всеобъемлющую распродажу своего собственного плейера аудиофайлов формата MPEG-3. Называется игрушка до тошноты просто: I-Jam. Несет 32 Мб (в районе семи-восьми песенок влезет), коннектится с компом по «универсальной последовательной», имеет встроенный FM-тюнер (не такая уж экзотика — все нормальные плейера интегрированы с радио), питается от двух пальчиковых батареек. Приобрести вожделенный кусочек кремниевого сплава и пластика размером 5x7 см. можно за 200 зеленых буказоидов.

Умный, дружелюбный, быстрый райтер/оверайтер

Шесть скоростей — запись, четыре — перезапись, двадцать четыре — проигрывание. 2 мега в буффер. Двенадцать минут на запись полноценного сидюка емкостью 650 мегабайт. Название — CD TurboWriter RW. Производитель — Smart and Friendly (http://www.smartandfriendly.com).

Запись собственных компактов, копирование CD «для приятеля». Чувствую, количество пиратских CD к осени повысится...

Покупки месяца

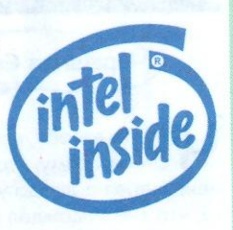
VIA купила Cyrix.

Когда-то Cyrix была сама по себе, потом ее купила Nationla Semiconductor, потом VIA. Так вот и ломаются полуоси и редеют ряды бойцов невидимого фронта борьбы с Intel. Подробности этой покупки пока толком неясны. Главное, что VIA купила 50% от всего имущества Cyrix, отдав за покупку 175 миллионов.

S3 купила Diamond MultiMedia.

Эта покупка вызвала гораздо больше шума, нежели предыдущая аналогичная покупка 3dfx — STB. И сразу же на видео-рынке начались всевозможные контры. Так, Creative Labs заявила, что не намерена больше закупать каких-либо чипов от S3. S3 в ответ лишь пожала плечами. Мол, не очень-то и хотелось. Сделка S3-Diamond гораздо важнее для индустрии, т.к. Diamond весьма «недетская» компания и ее влияние на рынок достаточно велико. Поэтому вполне понятно недовольство Creative.

Итак, снижение

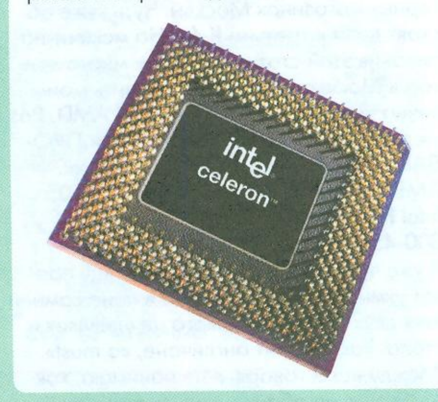


Итак, она это сделала. Шестого числа Шестого месяца Интел снизила цены на процессоры Celeron. Что мы получили?

Celeron 366	$69
Celeron 400	$93
Celeron 433	$113
Celeron 466	$147

В эту линейку вписался даже P-II 400 — отныне он стоит $173

А на 18 июля (аккурат через месяц после первого предполагаемого представления K7, которое так и не состоялось, ☺ назначено снижение цен на все модели P-II и даже на P-III. Кстати, если ты уже купил третий пень, топай сразу на http://www.inteloutfitter.com — сайт специализирован как раз под него.



Голубой винт

Винчестеры от IBM знают все. Отныне знают и еще два IDE винта из серии DeskStar. Один из жестких дисков несет 37 гигов чистой памяти, но скорость у него... скажем так, средненькая — 5400 RPM (Rounds Per Minute — оборотов в минуту). Второй хард поимел всего лишь 34 гигабайта, но скорость значительно улучшена — 7200 RPM. Харды имеют головки (хе-хе-хехе, Бивис, он сказал «головки») третьего поколения, с повышенным магнитосопротивлением. Именно они виноваты в том, что плотность записи данных на диск составляет 5,3 миллиона бит (1байт=8бит) на квадратный дюйм.

Комп за $199. Реальность!

С жиру бесятся. Всегда я это говорил и буду говорить. Жить бы да жить, а они то WebPC придумают, то еще какой изврат. Теперь вот еще один. Компьютер за 200 баксов (естественно, без монитора). Это чудо залудила известная своими мазохистскими наклонностями компания Microworkz (www.microworkz.com). Машину назвали iToaster. Т.е. типа комп для той самой домохозяйки или кухарки, которая должна уметь управлять государством. На машине начисто отсутствуют: дисковод для гибких дисков, а также привод CD-ROM, что, по мнению компании, гарантирует 100% защиту от вирусов. Правда, есть одна маленькая проблема — unlimited доступ в Сеть. Но это тоже проблема вполне решаемая, т.к. на iТостер ставится BeOS 4.5 — далеко не самая распространенная Ось, под которую вирус еще поискать надо... Компьютер идет полностью настроенным. К ОСи прилагаются: текстовый редактор, электронная таблица, простенький графический редактор. Браузер и почтовый клиент подразумеваются. Клавиатура, мышь в комплект входят.

Торик
(torick@xakep.ru)

INTEL Pentium III vs AMD K-6 III. FIGHT!!!

Черешнев Евгений aka Merlin
(cheresh@xakep.ru)

Честно говоря, все уже по-моему привыкли к тому, что, купив новый камень, через полгода уже ругаешь себя за то, что «не подождал совсем чуть-чуть, ведь сейчас свой купил бы за полцены или уже новый бы сразу взял». Но западло есть западло... знать, судьба у нас такая, у компуторщиков... Мы творческие личности... все время находящиеся в творческих поисках... чего бы у компа поменять... что бы заапгреёдить☺). И вот недавно нас снова порадовали выходом сразу нескольких новинок на каменоломенном рынке, самыми выдающимися из которых являются, пожалуй, AMD K6-III, ну и, конечно, Intel Pentium III. О них мы сегодня и поговорим.

Итак, вот что мы имеем на прямо сейчас. Третий пень уже далеко не дефицит, и его можно приобрести почти во всех компьютерных магазинах Москвы. Чуть хуже обстоят дела с третьим K-6... На момент написания этой статьи не так уж много контор в Москве могли предоставить моим вечно чешущимся рукам третий AMD. Раз уж разговор зашел о том, что они ПРОДАЮТСЯ, то сразу скажу и о ценах...

AMD K6-III 450 — в среднем 190-270$
Intel Pentium III 450-500 — в среднем 300-450$

Я уже чувствую, как по твоему лицу ползет ухмылка☺). Но разница в цене камней этих двух фирм уже никого не удивляет и стала, как говорят англичане, «a must». (Между нами говоря, я не понимаю, как AMD еще не обанкротились при такой ценовой политике☺).

Да, кстати... свежие цены на все комплектующие по всей Москве всегда можно найти на http://www.dzik.aha.ru/i_parts.htm. Лично я перед апгрейдом всегда там основательно копаюсь.

Ну о ценах это так, лирическое отступление. А теперь давай поговорим и, так сказать, виртуально пощупаем эти железяки, и ты, наш любопытный друг, решишь для себя, что же лучше...

Начнем, пожалуй, с Пня.

INTEL Pentium III

Приятель, каким ты представлял его себе, Pentium III? Еще полгода назад я лично его не ждал вообще, я ждал Katmai (а именно так звучало кодовое имя Pentium III), то есть Pentium II с 64 Кбайтами L1-кэша, работающий на частоте системной шины 133 МГц и вовсю использующий AGP 4x посредством нового чипсета Camino, а также усиленный набором из 70 новых SIMD-инструкций, позволяющих сильно ускорить как 3D-графику, так и многие другие приложения, связанные с обработкой изображений или речи.

А получил я (и ты, кстати, тоже) вот что:

- чип, произведенный по технологии 0.25 мкм;
- ядро Katmai, представляющее собой Deschutes плюс модуль SSE;
- работает в Slot-1-системных платах, но требует обновления BIOS;
- L1-кэш — 32 Кбайта (16 — на данные, 16 -на инструкции);
- L2-кэш — 512 Кбайт. Расположен вне процессорного ядра, но в процессорном картридже, и работает на половинной частоте ядра;
- процессорный картридж SECC2;
- один конвейер SSE, работающий с набором из 70 инструкций, оперирующих четырьмя парами вещественных чисел одинарной точности одновременно;
- напряжение 2В;
- частоты — 450 и 500 МГц (системная шина — 100 МГц);
- SSE поддерживается DirectX 6.1 и выше.

Говорить, что в ядре нового проца, кроме SSE, никаких изменений не произошло не совсем верно. Набор команд MMX в Pentium III расширен, а также усовершенствован механизм потокового доступа к памяти. А сколько шума наделал «опознавательный номер»?! За одно только это нововведение этот процессор на рынке должны были с руками оторвать...(правда сначала хотели тем, кто это сделал, руки оторвать ☺). Однако эти изменения не дают никаких особых преимуществ в производительности, по крайней мере пока, когда нет оптимизированных SSE приложений.

Чтобы поставить себе новый камень (я имею в виду третий пень, конечно), тебе не потребуется покупать новую маму. Достаточно будет перепрошить BIOS, который должен правильно опознавать это новое ядро и иметь соответствующий микрокод. При обладании Интернетом переживать не стоит, так как все уважающие себя мамопроизводители уже выложили у себя на сайтах соответствующие обновления. Что касается напряжения, то оно осталось прежним — 2 Вольта. Но это, надо думать, ненадолго, скорее всего будущим моделям потребуется напряжение в 1.8 Вольта.

Что касается гонения, то, как и все предыдущие Pentium II, Катмай работает на частоте системной шины 100 МГц. Умножение у него по старой доброй традиции зафиксировано, поэтому разгон возможен только повышением частоты FSB.

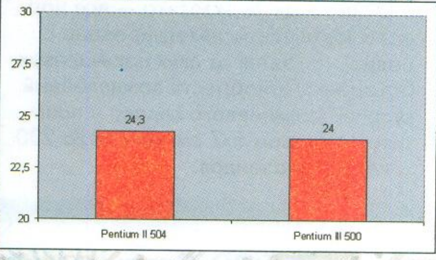
А вот так выглядит наш проц без скорлупы...

Как быстро это пашет?

Дабы показать вам наличие «огромных» отличий в работе в стандартных приложениях, для эксперимента были взяты два камня с тактовыми частотами 450 и 500 Mhz.

В составе тестовой системы использовались следующие комплектующие:

- процессоры Intel Pentium III 500 (5x100), Intel Pentium II 450 МГц (разогнанный до 504 Мгц 4.5x112 для частотного соответствия);
- системная плата Asus P2B;
- видеокарта ASUS V3400TNT (на чипсете Nvidia Riva TNT) ;
- звуковая карта AWE64;
- жесткий диск IBM Titan DTTA 371010;
- 128 Мбайт SEC PC-100 SDRAM;
- операционная система Windows98 OSR2.4;
- во всех 3D-тестах было установлено разрешение 800x600x16.



WinStone 99

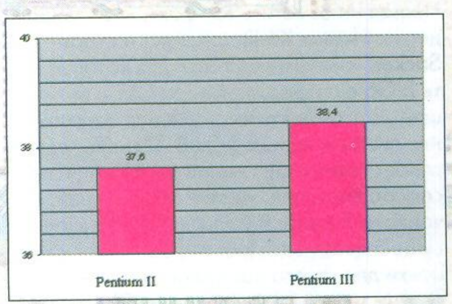
Как видно, в обычных приложениях третий пень не дает НИКАКИХ преимуществ. Результаты практически тождественны (у второго пентиума частота больше на 4 Мгц, что и дало выигрыш в 0,3).

Если учесть, что при работе в Word или Excel обычно приложение ждет ввода пользователя, а не наоборот, то смысла в применении такого мощного процессора здесь нет никакого.

CPUMark'99

По этому тесту, хоть он и не использует новых SIMD-инструкций, Pentium III работает

чуть быстрее Pentium II. Видимо, это происходит как раз благодаря усовершенство-



CPU Mark 99

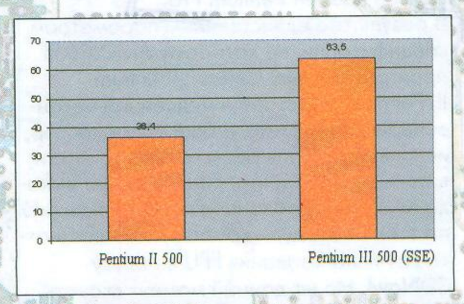
ванному поточному доступу к памяти.
Что касается скорости трехмерной графики, то, протестировав эти камни в Кваке2, получили то, чего и следовало ожидать — прироста скорости — никакого. То есть результаты абсолютно идентичны (с разницей в 0,1 в пользу третьего пня).

SSE (Streaming SIMD Extensions)

Теперь о самом главном. О том, что раньше называлось MMX2, потом — KNI, а сейчас называется SSE (Streaming SIMD Extensions). В Pentium III реализовано 70 новых SIMD-инструкций, оперирующих со специальными 128-битными регистрами XMM0-XMM7. Каждый из этих регистров хранит четыре вещественных числа одинарной точности. Таким образом, выполняя операцию над двумя регистрами, SSE фактически оперирует четырьмя парами чисел. То есть благодаря этому процессор может выполнять до 4-х операций одновременно. Собственно, SIMD и расшифровывается как Single Instruction Multiply Data (одна инструкция — много данных).
Однако для выполнения четырех операций «за раз» разработчик программы должен использовать специальные команды, а также позаботиться о помещении и извлечении данных из четырехместных регистров, поэтому для использования всех вычислительных мощностей Pentium III необходима целенаправленная оптимизация. То есть вместе с Pentium III мы получили еще один блок, подобный MMX, только оперирующий с вещественными числами. Это нововведение может оказаться очень полезным в широком ряде приложений:

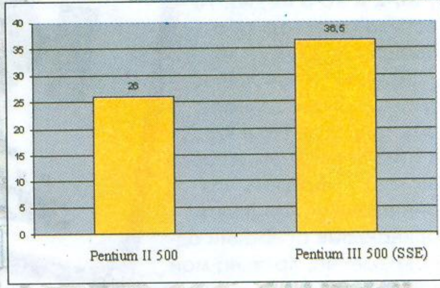
- трехмерная графика и моделирование, расчет освещенности с использованием вычислений с плавающей запятой;
- обработка сигналов и моделирование процессов с широким диапазоном изменения параметров (вычисления с плавающей запятой);
- генерация трехмерных изображений в программах реального времени, не использующих целочисленный код;
- алгоритмы кодирования и декодирования видеосигнала, обрабатывающие данные блоками;
- численные алгоритмы фильтрации, работающие с потоками данных.

Итак...все, как говорится, налицо. Фактически вместо так называемого Интел Пень номер 3 мы имеем Pentium II MMX2 ☺. Ты наверняка сейчас сидишь и думаешь: «Ну дык какого, спрашивается, поднимали такую шумиху, мол, новый процессор и все такое...» И ты совершенно прав. Процессор сам по себе больших изменений не претерпел, кроме внедрения SSE (ну об этом чуть позже поговорим поподробнее). Но, назвав свое новоиспеченное детище Intel Pentium II SSE, янки показали бы тем самым, что SSE единственное нововведение в их проце. Конкуренты сразу же заявили бы о поддержке этого самого SSE, и Intel облажался бы, потеряв свое преимущество. А, назвав камень по новому, они теперь заставляют всех остальных производителей говорить о «совместимости» с SSE, что для них так же унизительно, как Билу Гейтсу юзать OS/2...
В приложениях, оптимизированных под SSE, а именно при выполнении стандартной процедуры (взятой в качестве примера) компрессии в MPEG-1 воспроизведении файла этого формата, обработки изображения — поворота, слиянии двух изображений и цветоделения и обработки звука прирост относительно Pentium II составил порядка 40-50%.
Теперь — о 3D-графике и играх. Здесь разговор об оптимизации должен быть отдельный. Дело в том, что оптимизировать 3D-игру под SIMD-инструкции можно тремя путями:
1.оптимизацией на уровне видеодрайверов;
2.оптимизацией на уровне DirectX. При этом предполагается, что приложение должно использовать оптимизированные функции DirectX;
3.оптимизацией самого приложения.
Что касается оптимизации драйверов, то уже практически все производители видеокарт объявили о своем намерении выпустить такие драйверы. Некоторые, например, Nvidia, уже имеют драйверы с поддержкой SSE.
Что касается DirectX, то в версии 6.1 (а, значит, и во всех последующих) оптимизация под SSE имеется. Изменение претерпел Lighting and Transformation Engine, то есть набор функций для преобразования 3D-сцены и расчета освещений. Результат от такой оптимизации может быть ощутим, если приложение пользуется этими функциями, а не считает все само. Для оценки прироста производительности от оптимизации DirectX достаточно посмотреть на результаты теста 3D Winbench 99 Lighting and Transformation.



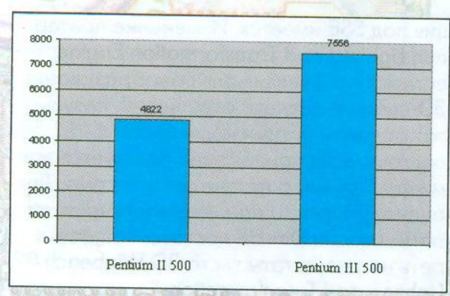
Winbench 99 Lighting and Transformation

Здесь имеется прирост от использования SSE порядка 80%. Это как раз тот максимум, который можно получить при использовании оптимизированного DirectX. Однако эта возможность так и остается теоретической — DirectX Lighting and Transformation Engine, так же, как и Retained Mode, практически никакие программы не используют. Причины, как уже отмечалось выше, в низком быстродействии и скудных возможностях. Правда, в DirectX 7.0 ситуация обещает исправиться — Microsoft сообщил, что работает над усовершенствованием собственного движка. Таким образом, нигде, кроме как в 3D Winbench, результатов оптимизации DirectX не видно.
Поговорим об оптимизированных программах... Самой известной в этом отношении на данный момент является игра Rage Dispatched. Сцены этой игры имеют до 55000 треугольников и несколько источников света. На данный момент такая детализация нигде не используется из-за нехватки вычислительных мощностей современных процессоров. Во время тестирования с процессором Intel Pentium II 450 число fps в разрешении 800x600x16 падало ниже отметки 10fps, и была замет-



Rage Dispatched

на неравномерность движения. С процессором же Pentium III fps в этом режиме не падает ниже 25. Более подробные результаты приведены ниже:
Как видно, прирост от использования новых SIMD-инструкций составляет почти 40%. То есть, при условии грамотной оптимизации под третий пень, игроманы могут получить неплохой прирост. Дело — за разработчиками игр.
Специально для оценки эффективности процессора в 3D-играх мы использовали CPU 3Dmark, просчитывающий 3D-сцены, но не выводящий их не экран. Таким образом, получается результат, зависящий



CPU 3D Mark

только от возможностей процессора по обработке 3D-графики и от пропускной способности основной памяти.

В данном случае мы видим, что SSE дает ~40% прирост. Что же, неплохо. А это как раз тот теоретический максимум, который можно получить от использования нового Pentium III в играх. Соответствие полученных результатов результатам 3D Winbench 99 Lighting and Transformation подтверждает их правильность.

Кажется, к этому моменту ты должен был бы уже обладать практически полной информацией о новом процессоре.

Но себя могут почувствовать обделенными поклонники AMD. Поэтому нельзя не затронуть вопрос о сравнении технологий 3DNow! и SSE.

Чисто теоретически SSE оперирует с 128-битными регистрами, 3DNow! — с 64-битными. Это значит, что SSE-конвейер процессора Pentium III за один такт может обработать 4 пары значений, в то время как 3DNow!-конвейер — только 2 пары. Однако в Pentium III — всего один SSE-конвейер, в то время как у K6-2 и K6-3 их два. То есть за один такт оба процессора могут обработать 4 пары вещественных чисел одинарной точности. Но в K6-2 и K6-3 конвейеры устроены таким образом, что они не могут выполнять одинаковые операции одновременно. Хотя, на мой взгляд, это ограничение несущественно.

AMD K6-III

Посмотрим, что же предлагают нам ребята из AMD. Вот технические данные процессора AMD K6-III:

- чип, производимый по технологии 0.25 мкм;
- ядра CXT, представляющее собой обычное ядро K6-2 с возможностью пакетной записи;
- работает в Socket-7-системных платах, но требует обновления BIOS;
- кэш первого уровня — 64 Кбайта, по 32 Кбайта на код и данные;
- имеет встроенный кэш второго уровня объемом 256 Кбайт;
- кэш материнской платы работает как кэш третьего уровня;
- напряжение питания 2.3-2.5 В (есть разные партии);
- набор из 21 SIMD-команды 3DNow!. Имеется 2 конвейера, оперирующие с двумя парами вещественных чисел одинарной точности;
- частоты — 350, 400, 450 и 475 МГц. Системная шина 100 МГц (для модели 475 МГц — 95 МГц). Возможна работа и на 66 МГц системной шине;
- 3DNow! поддерживается в DirectX 6.0 и выше.

Как видно из спецификации, AMD K6-III — это AMD K6-2 плюс 256 Кбайт кэша второго уровня, интегрированного в ядро и работающего на его частоте. Помня, какие чудеса производительности показывает Intel Celeron, от AMD K6-III ожидается также немалый прирост в быстродействии, тем более, что шина памяти — главное узкое место в системе, хоть она и работает на частоте 100 МГц. К тому же L2 кэш в K6-III имеет размер в два раза больший, чем у Celeron, и в два раза более быстрый (хотя и вдвое меньший), чем у Pentium II. Не следует к тому же забывать и про кэш, установленный на материнской плате — он становится кэшем третьего уровня и добавляет еще несколько процентов производительности.

Надо уделить внимание и еще одному факту, а именно буквам CXT в названии ядра. Это ядро появилось в процессорах K6-2 совсем недавно и отличается от предшествующего наличием функции пакетной записи в память Write Allocate. То есть новое ядро позволяет передавать данные по шине не как придется, а по мере накопления 8-ми байтовыми пакетами, что дает небольшой выигрыш в производительности при передаче данных по 64-битной шине. Правда, новой эту функцию назвать нельзя, так как Write Allocate имеется и в интеловских процессорах еще со времен Pentium Pro.

В результате единственным параметром спецификации, по которому AMD K6-III проигрывает Intel Celeron/Pentium II/Pentium III, остается медленный неконвейерный арифметический сопроцессор, используемый для расчетов, в частности, в большом числе игр. Еще в момент выхода K6-2, AMD обозначила свою позицию по этому поводу — компания ожидала отказ от использования FPU в пользу 3DNow!. Но на данный момент сказать, что она оказалась права, нельзя. Удастся ли K6-III с медленным сопроцессором перелюнуть интеловские процессоры за счет кэша, покажет время и тесты...☺

Нельзя не отметить тот факт, что для поддержки новых K6-III подойдут и старые Socket7 системные платы, для которых есть BIOS с поддержкой ядра CXT и имеющие возможность выставления напряжения питания ядра 2.3-2.5В. Однако, если в руководстве к системной плате не указан способ выставления этих напряжений, отчаиваться рано. В большинстве случаев существуют недокументированные установки для такого напряжения питания. Ну, не мне тебе об этом говорить☺.

Теперь тесты... тесты... тесты...

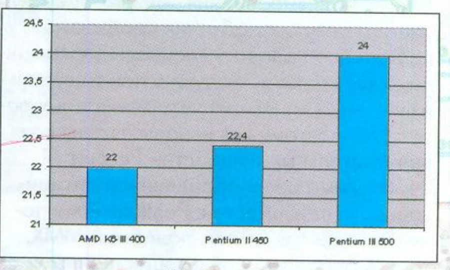
Для тестов было использовано следующее железо:

- процессоры AMD K6-III 400, Intel Pentium II 450, а также Intel Pentium III 500;
- системные платы Chaintech 6BTM, Chaintech 5AGM2 и AsusP2B;
- видеокарта ASUS V3400TNT (на чипсете Nvidia Riva TNT) с драйверами Detonator;
- 3D ускоритель Creative 3D Blaster Voodoo2;
- звуковая карта на чипе AWE64;
- жесткий диск IBM Titan DTTA 371010;
- 128 Мбайт SEC PC-100 SDRAM;
- операционная система Windows98 OSR 2.4;
- во всех 3D-тестах было установлено разрешение 800x600x16.

Сначала посмотрим производительность в офисных приложениях:

WinStone99

Как того и следовало ожидать, K6-III показал здесь замечательные результаты. Впрочем, так было всегда — процессоры

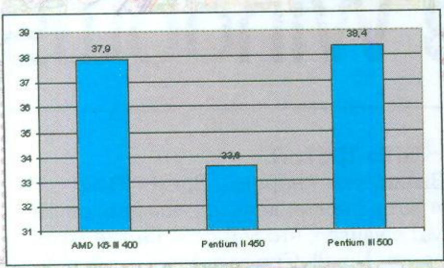


WinStone99

AMD очень хорошо работают с целыми числами, а именно они и используются в большинстве своем в офисных приложениях. Тест CPUMark99, меряющий целочисленное быстродействие, еще раз подтверждает этот факт:

CPUMark99

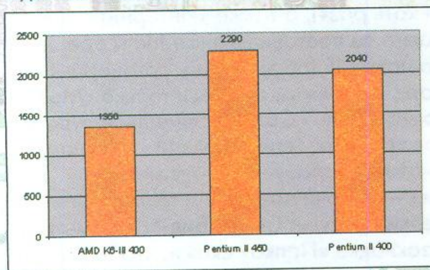
Что касается работы с целыми числами, то здесь AMD K6-III бесспорно лучший. Но, к сожалению, немалое значение, особенно в играх, имеет и скорость работы FPU. А в этом AMD продолжают быть лохами......



CPUMark99

FPU WinMark99

Да, лучше бы нам этого не видеть. При операциях с вещественной арифметикой AMDK6-III демонстрирует полную неконкурентоспособность. AMD-шник отстает



FPU WinMark99

от интеловского собрата по частоте аж на почти 90%. Неконвейерность сопроцессора дает о себе знать и портит все впечатление от новинки. К счастью, в следующем процессоре от AMD, K7, блок FPU будет полностью переделан, что дает надежду на исправление ситуации в будущих CPU этого производителя. А пока... результат налицо...

И все-таки, как бы прозаично это ни звучало, главное применение процессоров сегодня — это игрушки, которые требуют максимальной мобилизации вычислительных возможностей процессора... И именно геймеры создают впоследствии объективное мнение о камне... А мы сейчас посмотрим результаты одного веселого теста...☺

Для оценки производительности, которую могут показывать процессоры при обработке 3D-сцен, мы воспользовались тестом CPU 3Dmark. Этот тест просчитывает 3D-геометрию, но не выводит результат на экран. Таким образом, можно померить пиковую производительность процессора в игровом 3D, не зависящую от установленной видеокарты. Быстродействие K6 III мы исследовали в двух вариантах — с включенным и выключенным блоком 3DNow!.

CPU 3Dmark

Интересно... правда? Первое, что бросается в глаза — это более чем двукратный прирост скорости AMD K6-III при включении 3DNow!. Но, к сожалению, это не столько результат работы очень быстрых SIMD-инструкций, сколько результат медленного функционирования FPU. Дело в том, что, как и предполагал AMD, разработчики будут отказываться от использования сопроцессора в пользу 3Dnow!. Действительно, SIMD-инструкции в K6-III работают гораздо быстрее FPU, потому при наличии 3DNow! большинство расчетов переносится на него с арифметического сопроцессора. То есть, когда 3DNow! включено, обходится один из главных тормозов при расчете 3D сцен — сопроцессор, за счет чего мы видим небывалый прирост в скорости.

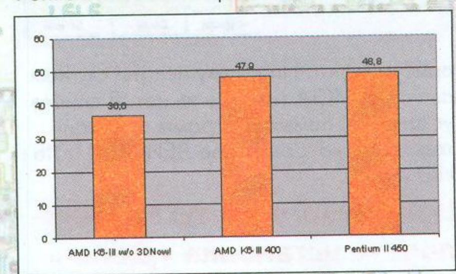
А сейчас посмотрим, как же ведет себя

CPU 3Dmark

новый процессор в реальных играх, таких как Quake2, который в свое время использовался AMD для демонстрации возможностей 3DNow! и специально оптимизированный под этот процессор. Поэтому мы запускали тест massive1 как со включенной оптимизацией, так и без нее. Вот что получилось:

Quake2,Voodoo2

Результаты, конечно, не такие радужные, как при использовании CPU 3DMark, но, тем не менее, K6-III ведет себя достойно. Производительность K6-III 400 с включенным 3DNow! оказывается на уровне Intel Pentium II 450. Но при отключении этого



Quake2,Voodoo2

блока число fps падает практически в полтора раза, и никакой конкуренции не получается.

В целом картина ясна — все дело в оптимизации. Есть оптимизация — есть производительность. Нет оптимизации — нет производительности. Так что поклонникам AMD, да и просто желающим использовать процессор с 3DNow! надо внимательно следить за списком игр на сайте AMD, поддерживающих эту технологию.

МОРАЛЬ:

Таким образом получается, что на данный момент AMD K6-III самый быстрый процессор для работы с целыми числами. То есть, работая в большинстве офисных приложений, вы будете восхищаться его скоростью (если, конечно, вы в состоянии заметить изменение производительности MS Word или Excel). Но при работе с вещественной арифметикой у AMD K6-III наблюдаются проблемы. Если же вас интересует возможность быстрой игры в новые игры, то здесь все решает поддержка технологии 3DNow!. Если приложение имеет соответствующую оптимизацию, то процессор показывает хорошую производительность. Но, опять же, если включить соответствующую оптимизацию для интеловского SSE, то AMD снова не у дел...

Не надо забывать, что на данный момент лучшим 3D ускорителем для K6-III является семейство Voodoo, имеющее качественную поддержку SIMD в драйверах. Так что для апгрейда с K6-2 новый процессор от AMD является достойным выбором. Нельзя не сказать, что следующий процессор от AMD будет освобожден от главного недостатка K6-III, медленного FPU. Также претерпит изменение и системная шина. А это значит, что если K7 реально выйдет в срок, то это будет выдающийся продукт... А пока средненько...

Что касается пня, то тут своей рецензией революции я не совершу... Как всегда, Пентиум дороже, но и по производительности AMD превосходит. По крайней мере по производительности в постоянно используемых приложениях, т.е. играх ☺. Если сравнивать именно AMD K6-III и Intel Pentium III по выгодности покупки, то Intel Pentium III 500 — это хоть и более быстрый (на 50 МГц) Pentium II с дополнительными инструкциями, которые сейчас практически нигде не используются, но эти инструкции и имеют громадный потенциал (прирост в оптимизированных приложениях до 80%), а, следовательно, не так уж долго ждать придется оптимизированных приложений... В общем, AMD уступает ВТОРОМУ пентиуму по всем параметрам, кроме работы с целыми числами. А нас быстрота работы Excel не особо волнует...

Цена? Сейчас цены на третий пень уже упали на порядок и будут продолжать падать.....Разница в цене между AMD III и Pentium III сейчас порядка 100-150$, но, на мой взгляд, Пень надежнее и быстрее. Если же ты хочешь сэкономить, то лучше купить Celeron. А если говорить между нами, то подожди еще чуть-чуть, скоро сможешь купить это все за полцены или сразу новый взять... ☺

X

Выбивание дерьма из Windows

Андрей Николаенко aka dr.noise/ ZDG (dr noise@hotmail.com)

Лично мне не очень нравится, когда какая-то гаденькая программка юзает мой комп, как свою собственность. Не то что бы мне жалко лишнего десятка секунд загрузки... нескольких мег на винте... кучки драйверов в памяти... Хотя какого хрена?! Если ты думаешь то же самое, то самое время начинать выбивание дерьма.

Прочитав этот манускрипт, ты узнаешь: как быстро и аккуратно переставить мастдай (95/98, далее обозначаемый МД), как заставить его грузиться и работать быстрее и надежнее и как получить больше свободной памяти в DOS и Win сессиях. Работать это будет на всех нормальных компах.

Часть первая.
Снос. Время 17:54.

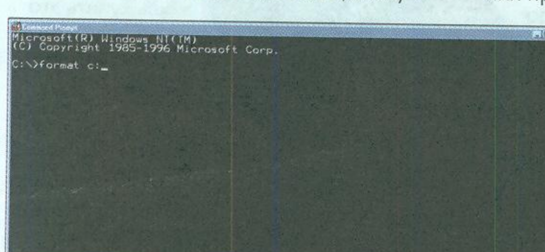
Рано или поздно это все равно пришлось бы сделать. Позаботься о том, чтобы иметь на винте дистрибутив МД и драйвера для сидюка, если МД не определяет его автоматически. Сохрани нужные данные, если они находятся в каталоге **Program Files**. Проверь наличие дистрибутивов всех прог, которые придется переустанавливать. Убедившись (2 раза), что все OK, перегружайся в режиме командной строки. Запусти что-нибудь типа NC/VC/DN. Запусти **smartdrv.exe** — сэкономит прорву времени при удалении. Let the war begin...

Есть два заблуждения:

1) МД лучше устанавливается из себя или поверх себя;

2) МД устанавливается лучше, если сначала отформатировать диск.

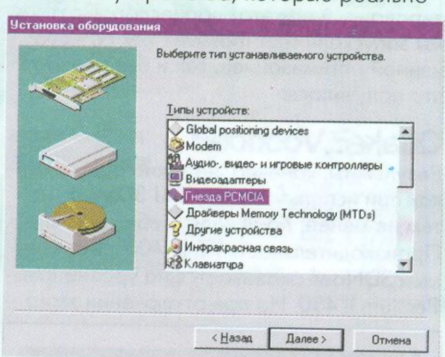
Форматировать не обязательно, достаточно просто снести основные каталоги МД. Если тебе очень жаль свои дешевые ярлыки (типа «Диск С»), просто перенеси содержимое каталога **WINDOWS/Рабочий стол** в безопасное место. И чикай каталоги **WINDOWS** и **Program Files**! А также ВСЕ рутовые файлы, кроме **IO.SYS**, **MSDOS.SYS**, **COMMAND.COM** (проверь 3 раза!) и своих личных (я надеюсь, ты не держишь в корне 3DS Max). Если у тебя навороченные **AUTOEXEC.BAT** и **CONFIG.SYS**, их лучше перенести в другое место. Если файлы с русскими именами не удаляются, то либо глючит Нортон, либо неверно прописана кодовая страница в **CONFIG.SYS**. При следующей перезагрузке МД не найдет **WIN.COM** (хахаха!), но это его проблемы. Переходи в каталог с дистрибутивом МД и ручками набирай: **setup**.



Часть вторая.
Установка. Время 17:55.

Выбери имя каталога не WINDOWS, а какое-нибудь другое (например, скромное **Win95** или радикальное **W**). Это укоротит твои path'и, освободит место в environment'е и покажет, кто здесь хозяин. ☺

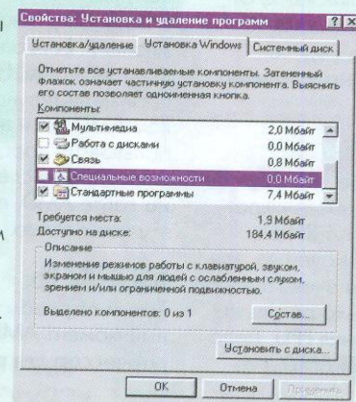
Всегда и везде будь в курсе дел — делай выборочную установку. Когда МД будет искать оборудование, выбери из списка только те устройства, которые реально



присутствуют. Ни к чему искать, скажем, платы PCMCIA там, где их нет. В списке устанавливаемых программ отмечай только те, которые тебе ДЕЙСТВИТЕЛЬНО нужны.

Например, если ты не инвалид, то установка «Дополнительных возможностей» сделает тебя таковым.

Не забывай про кнопку «Состав...», которая позволяет выбирать отдельные элементы внутри группы. Никогда не ставь уплотнение диска, если не хочешь лишних проблем. Из хранителей экранов поставь группу, где есть «Пустой Экран». К чертям собачьим все обои, звуковые схемы и курсоры. Детство кончилось. Ты вступил на путь воина.



Часть третья.
Выбивание снаружи. Время 18:10.

И вот в первый день инсталлировал он МД и увидел, что МД плох (Бытие Хакера, гл. 1, ч.2). Сразу зайди в свойства корзины и укажи, чтобы файлы удалялись мимо нее. Возмущенные возгласы? Ничего, сотрешь пару раз свой порнокаталог, потом станешь удалять не просто внимательно — безупречно внимательно. Удали со стола иконки «**Портфель**» и «**Входящие**» (ты ими пользовался хоть раз?), а также «**Интернет**» — все равно ты поставишь либо **Netscape**, либо новый IE (об этом еще поговорим). Короче, должны остаться только «**Мой компьютер**», «**Сеть**» (если есть) и дурацкая корзина. Теперь кликни «Мой компьютер» и сразу настраивай меню Вид — включи панель инструментов и мелкие значки. Снова **Вид->Параметры**, в закладке «**Папка**» скажи, чтобы все открывалось в одном окне, в закладке «**Просмотр**» установи все с точностью до наоборот, а именно «**Показывать ВСЕ файлы и их расширения ТОЖЕ**». За кого тебя держат, черт возьми? Следующий шаг — скачай из Инета (или найди на Mitino-bazar) прогу TWEAK UI, must have для каждого МД. Сделай нулевую задержку меню, убери с рабочего стола корзину (кому она нужна?), выруби плавный скроллинг, анимацию окон и дебильнейшую надпись «Начните работу с нажатия этой кнопки». Отключи автопроигрывание любых сидюков — на твоей тачке НИЧЕГО не должно происходить без твоего ведома. Потом открой стартовое меню в режиме папки (правый клик на «**Пуск**»->«**Открыть**») и грохай все ярлыки и группы, в которых что-то говорится про Интернет, почту или интерактивную регистрацию.

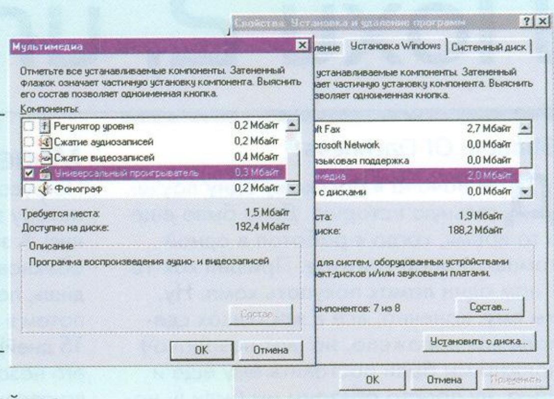
Часть четвертая.
Выбивание изнутри.

Дальше мы будем возиться с файлами, поэтому хорошо бы поставить **FAR**... OK, пойдем смотреть **config.sys**. Напиши в самой первой строке: **DOS=HIGH,UMB,NOAUTO. NOAUTO** — новая фича МД. Если ее не указать, то автоматически грузятся драйвера **HIMEM.SYS**, **IFSHLP.SYS** и **SETVER.EXE**. **SETVER** нужен только для отсталых прог, и в 99.9% случаев можно обойтись без него. Поэтому ставим **NOAUTO** и разбираемся сами. Прописываем следующие две строчки:

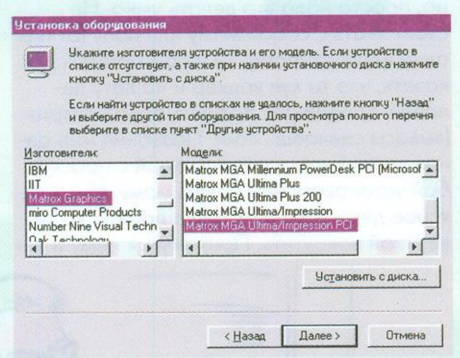
DEVICE=C:\W\HIMEM.SYS
/TESTMEM:OFF
DEVICEHIGH=C:\W\IFSHLP.SYS
(Конечно, вместо пути C:\W здесь и далее надо ставить свой).
Найди теперь строчку «**Country=**...» и поставь ее следующей. Все остальное — не только не нужно, но и вредно. Естественно, я не учитываю какую-нибудь особенную конфигурацию твоей тачки (особенно если это COMPAQ), которая может требовать кучу дополнительных драйверов только для того, чтобы включаться. Просто заремь (поставь перед ними команду **rem**) все лишние строчки (удалять пока не стоит, на всякий случай).
Теперь идем в **AUTOEXEC.BAT**. В строку PATH МД добавил собственные пути: C:\W и C:\W\COMMAND. Убери их к черту — все равно они существуют по умолчанию. Добавь после этого строчки:
SET TEMP=C:\W\TEMP
SET TMP=C:\W\TEMP
Каталог C:\W\TEMP все равно нельзя удалить, так что будем использовать его по прямому назначению. Далее убери или заремь три строки: MODE CON CODEPAGE PREPARE..., MODE CON CODEPAGE SELECT... и KEYB... Поставь вместо них всего одну строчку: **KEYRUS.COM**. Простой Keyrus, сделанный простым украинским парнем. Не забудь только правильно прописать путь для запуска. Есть Keyrus-ы глючные или неправильно заточенные, если что — могу дать нормальный. Собственно, все. Остальное заремь. Особенно если там сохранились досовские драйвера мыши, бластера или сидюка. О DOS поговорим отдельно...
Теперь пошли в **MSDOS.SYS**. В разделе [Options] посмотри, что о себе думает МД. **BootGUI=1**? Пусть. **Network=1** или 0? Тоже пусть. Прыгни в самый конец файла и проверь, не притаился ли там **BootMulti=1**, который на фиг не нужен. Посмотри правде в глаза: тебе **НИКОГДА** не понадобится загружать предыдущую версию ДОС или Windows 3.11. Перенеси эту строчку наверх, к коллегам, и исправь 1 на 0. И добавь от себя:
Logo=0 (к черту загрузочную заставку!)
DisableLog=1 (не создавать лог-файлы в корне)
BootDelay=0 (не тормозить при загрузке)
Все. Теперь иди в корень и чикай system.1st, bootlog.txt, logo.sys, suhdlog.dat, короче, ВСЕ файлы, кроме старых знакомых **IO.SYS, MSDOS.SYS, COMMAND.COM, AUTOEXEC.BAT** и **CONFIG.SYS** (и твоего 3DS Max). Потом идем в каталог **Program Files** и сносим ПОЛНОСТЬЮ каталоги, имена которых содержат слово Internet, Microsoft или Exchange. (Если ты ДЕЙСТВИТЕЛЬНО работаешь с Exchange, то решай сам). Если ты НАМЕРЕН работать с IE, вправленным тебе вместе с МД, оставь только каталог Internet Explorer.

Часть пятая.

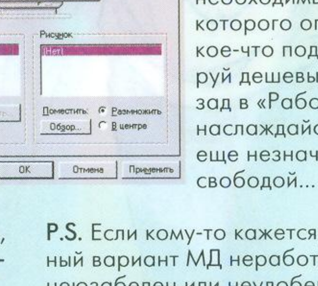
Установка драйверов. Время 18:14.



Если до сих пор ты все делал правильно, и твоя тачка не 486DX33 с 4 метрами мозгов, то не прошло еще и 20 минут. Теперь можешь начать ставить видео-, аудио— и прочие драйвера. Но сначала маленькая демонстрация: закрой все окна, нажми Ctrl-Alt-Del и посмотри список задач. В «чистой» системе должны работать только **explorer** и **systray**. А что это за internat здесь висит? Зайди в панель управления, посмотри свойства клавиатуры, закладка «**Язык**». Выключи флажок «**Вывести индикатор**», жми «**OK**». Снова проверь список задач — **internat** исчез. Одной задачей меньше — одним ресурсом больше. Тебе жалко индикатор? Когда воину трудно, он плачет, но никакие слезы мира не заставят его



свернуть с пути... примерно так говорил дон Хуан Матиас. Проверь, что изменится в списке задач, если в свойствах экрана включить/выключить флажок «**Значок настройки на панель задач**». А потом выключи его навсегда. Демонстрация окончена. Так вот, многие современные драйвера считают верхом крутизны впихнуть какой-нибудь продвинутый «MGA QuickDesk» или «Aureal 3D control» в панель задач. Подумай: неужели ТАК ВАЖНО иметь под рукой 3D control? Или же тебе каждую минуту приходится настраивать гамму монитора? Раз приходится, то ставь, вопросов нет. Другая проблема — как этого избежать, если действительно не хочешь ставить. Делай выборочную установку с пометкой элементов, проверь также программную группу «**Автозагрузка**», а если это не помогает, то ставь драйвер не с помощью стандартного **install.exe**, а как обычно — зайти в свойства девайса, сказать «**Обновить драйвер**», сказать «**Есть диск**» и указать каталог с дистрибутивом. Должно сработать. Так что ставь первый драйвер и делай первую после инсталляции перезагрузку... И так много раз...



Часть шестая.

Время Потрошителя.

Когда ты поставил ВСЕ необходимые драйвера, заходи в C:\W и **учиняй дебош**: del *.txt, *.bmp, *.old, *.log, *.bak, *.hlp, del logos.sys, logow.sys.
Если будешь ставить **Netscape**, то сноси каталоги Cookies, Favorites, History, Java, Temporary Internet Files — они принадлежали IE.

Сноси каталоги Media, Config, PIF и Help (ты хоть раз читал этот Help? И помогло?).

Help надо сносить время от времени — он будет пополняться по мере установки новых прог.
Теперь зайди в C:\W\COMMAND и чикай: drvspace.*, *.cpi,*.hlp, keyb*, display.sys, doskey.com, nlsfunc.exe.
Зайди в **C:\W\SYSTEM** и чикай *.scr, кроме «Пустой экран.scr». Не надо обманывать себя. Единственный настоящий screen saver — это черный экран. Остальное — лишь потакание своим слабостям.

Есть еще много файлов в разных местах, которые можно почикать, но это уже зависит от конкретных задач, с которыми ты работаешь. А пока ставь необходимый софт (после которого опять придется кое-что подчистить), копируй дешевые ярлычки назад в «Рабочий стол» и наслаждайся пусть такой еще незначительной, но свободой...

P.S. Если кому-то кажется, что полученный вариант МД неработоспособен, неюзабелен или неудобен, пишите, указывайте конкретные неудобства или глюки по каждому пункту — думаю, что смогу все аргументированно опровергнуть. ☺



Лохи 2, или месть Лохов

Shadow Of Darkness

Для начала я расскажу одну поучительную историю. Дело было еще в то время, когда я работал в одной компьютерной конторе. Пришел как-то к нам один ламак покупать комп. Ну, мы ему, конечно, все в жестянках сделали как положено, но (вот незадача!) должны мы были поставить ему еще и 95-ю, ну просто обязаны мы были (у нашей конторы договор был с Мелкой Мягкой). И когда пробил час, заявился к нам этот ламерюга и давай нас мучить, проверять свой комп. Мы ему все показали, рассказали и вот здесь-то и наступила кульминация (после которой я работать не мог до вечера). Я ему говорю, что, мол, мы Вам поставили прекрасную систему — Windows'95, он мне в ответ: «А Вы ее хорошо припаяли?». Ну что я мог ему ответить? Правильно, ничего. Я в этот момент был не в духе. ☺ А рассказывал я это для того, что б хоть ты-то так не веселил продавцов. Ты же кул хацкер и знаешь, что Win'95 не припаивают — ее в ISA-слот вставляют. Начнем.

Money Back

По-русски это звучит Мани Бэк (к Терминатору это не имеет никакого отношения). А значит это — деньги взад. Это обыкновенный рекламный финт. Ты приходишь, покупаешь какой-нибудь девайс, а потом в определенный срок (обычно 14-15 дней) теоретически можешь вернуть его назад и получить взад свои бабки. Ну, во-первых, сделать это ты можешь теоретически, потому что когда ты захочешь проделать данную операцию, продавец найдет тебе 843 причины, почему ты этого сделать не можешь. Во-вторых, тот же продавец объяснит тебе, что делать этого не надо, потому как твой девайс лучше всего подходит к твоему компу. Но... вообще-то я утрировал, сделать это можно, просто надо это делать умно. Не стоит звать с собой маму или папу (от них одни неприятности), ты и сам можешь доказать, что ты кул хацкер и на лету делаешь продавцов. Вот еще одна история (выводы сделаешь сам). Позвонил мне однажды мой хороший знакомый с просьбой установить ему новую маму. Ну, мне, ясное дело, не в лом пивка попить, да отверткой покрутить. Прихожу я к нему и вижу, что купил он такую шнягу, что просто не описать. Я на него, конечно, накинулся — мол, зачем ты этот отстой покупал? Он мне в ответ блеет что-то о том, что сэкономить хотел... В общем, звоню я в эту контору, практически умоляю их, что б они приняли этот отстой обратно. Реакции никакой. Тогда берем мы эту (если можно так выразиться) «маму», кусачки и проводим небольшую хирургическую операцию. Аккуратно перерезаем кусачками пару ножек на чипах (их на «матери» много). В результате получаем мы с друганом полностью неработающую «мать». И уже с этим куском железа, с гарантийным талоном и чеками едем в эту контору. Ну а дальше все просто — первому попавшемуся продавцу объясняем ситуацию, что, мол, купили у Вас «маму», приехали домой, а она не работает. Нам предлагают ее поменять, что вполне естественно. Тогда я прикидываюсь ламаком, говорю: «А может у Вас все такие же бракованные?» Мне пытаются объяснить, что этого быть не может, но я стою на своем и, в итоге, ставлю продавца в позу речного скорпиона. Мы сдаем эту, доплачиваем денег, и берем другую «маму».



Девайсы, которые реконструировали

Дела такие. У любой фирмы-производителя есть брак. Так вот этот брак потом перебирают и пускают в реализацию. В общем нет тут ничего страшного, одни только положительные (на первый взгляд) моменты. Во-первых, девайсы эти ничем ни хуже. Во-вторых, цена на них процентов на 50 ниже. Вот только почему, никто не объясняет. А объяснение простое — фирма-производитель не дает никакой гарантии на это свое барахло. Но для тебя это не важно. Дело в том, что на коробке таких отремонтированных девайсов ставится штамп или наклейка (**refuse** или подобная). А вот на **OEM**-версиях ничего такого не ставят (они вообще продаются без коробки). Что, ты не знаешь, что такое **OEM**? В общем, не вдаваясь в подробности, это значит, что продавать эти девайсы можно только в составе компа, короче, просто положить на прилавок сие творение инженерной мысли нельзя. У нас, конечно же, на это плюют, но это происходит только из-за большой любви к российскому покупателю (**OEM**-версии немного дешевле коробочных, или, как их называют, mf янки retail). Так вот, дела такие: некоторые конторы скупают отремонтированные девайсы, сдирают с них наклейки и продают как **OEM**. Нехорошо, не так ли? А что мешает это же сделать тебе? Тем более что особенно сознательные фирмы продают и честно предупреждают, что это комплектуха после ремонта, а поэтому она такая дешевая. Видишь, как все просто. Если продавец совершил глупость и не вписал серийный номер твоего девайса, можешь смело покупать за полцены еще один, а дальше пробовать схему мани бэк. Но только убедись, что у тебя два абсолютно идентичных девайса (все лишние наклейки снимай, а тех, которых не хватает — наклеивай). И вообще запомни — «Главное это **money back**, то есть если продавец может вернуть тебе твои деньги, то это надо использовать в свою пользу». Что б тебя не мучила совесть — думай о том, что несколько твоих баксов погоды продавцу не сделают, а тебе приятно будет.

И как обычно — поговорим о софте

Софт, в общем-то, как и девайсы, бывает **OEM** и **retail**. Отличие заключается в том, что **retail** софт продается в красивых коробках (стоит он как бы тоже не мало), а **OEM** — затянут в полиэтилен (стоит он дешевле, но диски с «Горбушки», конечно, сердцу милее). Опять же **OEM** нельзя продавать отдельно от компьютера (точнее, его вообще продавать нельзя), этот софт идет в комплекте с новыми компами. Ну, ты, конечно же, не будешь покупать эту бадягу. Комп ты собрал сам (софта тебе не дали), дисков у тебя и так много. Так для чего же я про это пишу? Дело в том, что таких, как ты, мало, а вот основная масса людей (так называемые ламерюги) получили этот «ненужный» компакт. Что с ним делать? Да просто придти к продавцу и предложить ему эти компакты. Только тут есть два момента: во-первых, компактов у тебя должно быть около 10 штук (как минимум), а, во-вторых, твоя цена должна быть намного ниже цены продавца. Откуда взять эти компакты? Да у тех самых «продвинутых юзеров», которые именуются гордым словом — ламер. Такие, как они, покупают компы для того, что бы такие, как ты, могли нормально жить. Упала у них винда, кого они зовут? Правильно, тебя. Зачем? Что б ты им эту винду поставил. А зачем им компакт? Незачем. Вот и все, компакт уходит тебе, «за труды». Им он все равно не понадобится. Ну а что с этим компактом делать дальше, ты уже знаешь. Главное — изобретательность, наглость и знания. Поверь мне, не все продавцы такие крутые, какими кажутся на первый взгляд. Повышай свой интеллектуальный уровень, а как его применить на практике, ты узнаешь от **X**. Читай нас, делай выводы и не забывай думать. Удачи тебе, боец невидимого фронта.



Порнуха, сэр!

Саша Трансцендентальный

Хочеца!..

В Интернете много всяких интересных вещей: новости, библиотеки, фотографии природы, чаты. Так обычно морочит голову родителю любимое чадо, выпрашивая очередные инвестиции на время в сети. Многолетние наблюдения за новичками-интернетчиками показывают, что почти все они первые две недели только тем и занимаются, что без устали, сна и отдыха качают картинки с голыми бабамищами (это еще в лучшем случае, иногда еще и со зверями или мужиками). Бывает, придешь к знакомому ламеру компьютер чинить. Модем, коммуникатор, сетевое соединение, все на месте. «Так, дружище, посмотрим, чем ты тут занимаешься». Просматриваешь на его глазах cash, проверяешь винт на наличие JPG. Его лицо становится лилово-багровым: «Только папочке не говори»! Многие думают, что подключился к сети, и порнуха так сама на винт и потекла. Нет! Ни фига, ее еще надо поискать. Так, через пару дней изнурительных и безрезультатных поисков бесплатных серверов новичок начинает доставать друзей со всякими глупыми вопросами. Улыбаясь, краснея и мыча, он подползает к просвещенному собрату. Жестикулирует руками, пытается объяснить, что ему надо. Через пару месяцев все комплексы исчезают, и он уже свободно обсуждает с друзьями свои находки, показывая всеми местами, как ему было хорошо и что нового он открыл в женском организме. Хорошо!

Девушка живая или виртуальная?

Можешь убеждать меня, говорить о преимуществах виртуального секса, о его перспективах до тех пор, пока у обоих не случится мозговой коллапс и внематочная беременность. Но хоть обкончайся, я не пойму, как можно сравнивать живую бабу с ее фотографией. Кстати, вот что мне натрепали местные изверги о преимуществах «нет-секса»:

- *Виртуальные девушки не подзалетают.*

О да! Так же, как и твой видеомагнитофон. Но подзалетаешь ты, если хватит ума дать номер кредитной карточки или если попытаешься хакнуть сайт, и тебя поймают.

- *Им не нужно подарков.*

Ага! На те 20-50 баксов в месяц, которые ты тратишь на закачку всякой ерунды, живую подругу ты бы осыпал цветами. Да купи себе, на конец, пару кассет с порнофильмами и успокойся.

- *Не остается никаких улик типа видеокассет, счета за телефон, бумажного журнала.*

Ты думаешь, отсталых предков обманул, типа крутой компьютерщик? Достаточно посмотреть на твою раскрасневшуюся морду, синяки под глазами, трясущиеся руки, запачканное непонятными пятнами кресло и сразу все понятно. Видал я таких индивидов! Именно для них-то и придумали неограниченный ночной доступ, выделенку и прочую хрень.

- *Никаких комплексов.*

Если тебя беспокоят комплексы, то про-

води как можно меньше времени у монитора — это сплошные силиконовые сиськи и больше ничего. Комплексы исчезают только в процессе полноценного живого общения. Ну попытайся, в конце концов, что-то изменить в себе, поэкспериментируй. Например, попробуй хоть раз почистить зубы.

- *Виртуальную не надо уговаривать, нажал на кнопку, и она уже без трусов.*

Это дело вкуса, бывают и живые, которых уговаривать не надо. И, вообще, зачем ты ее уговариваешь, пускай лучше она тебя уговаривает. А снятие трусов нажатием кнопки вполне можно реализовать средствами современной автоматики. Это ты наших заподлостроителей спроси. Идешь летом по городу, нажал на кнопку, и такой заряд бодрости на весь день от мысли, что теперь у всех девушек в радиусе 100 м (радиус действия прибора) нет трусов!

- *Виртуальные девушки никогда не капризничают.*

Еще как капризничают! Нажимаешь на превьюху, а она тебе: «без кредитной карточки не даю». Что бы ты сказал, если б настоящая тебе такое выдала в интимный момент? Да и сервер может уйти в down, свет отключат, мыши телефонный кабель съедят, чего в жизни не бывает.

- *Можно быстро подобрать себе виртуальную девушку по вкусу и размерам.*

А вкус-то у тебя какой-то странный. А размеры как ни крути, больше чем экран монитора не получаются. И потом все твои размеры в твоем воспаленном мозгу представляются, руками ты все равно потрогаешь что-то другое!

Портрет бывалого

Представь себе бывалого интернетчика. Он знает каждую картинку из сети в лицо. Под глазами у него синяков уже нет, за многие годы там натерлись мозоли. Говорит он только если его двинуть чем-нибудь тяжелым. Компьютер -часть его тела, так что можно двинуть по компьютеру. При отключении электричества или телефона он впадает в анабиоз. В остатках его жилища могут обнаружиться даже остатки мебели, оставленной родителями или бывшей женой. Кстати, рядом можно найти и остатки жены. Пищеварительная система атрофировалась еще в раннем возрасте, питается он обычно хлебом 70-х годов выпечки с пылью и собственным дерьмом, которое остается после съедания хлеба. Вид голой женщины, как и даже самая развратная порносцена, его уже не возбуждает. Он начинает вспоминать имя файла, в котором это видел, глядя на смелую девушку. Могут возникнуть нервные попытки подключить к ней клавиатуру или мышку, которые часто кончаются тяжелыми травмами молодого тела.

У бывалого фантазия просто безгранична. Он за считанные секунды понимает, что и где есть на картинке. Тот, кто видел интернет-порнуху, понимает, что часто на то, чтобы разобраться в фотографии (ну, хотя бы установить точное количество снятых людей), уходит немало времени.

Следим за реакцией

Как на порнуху реагируют родители, знают все. Изумленные глаза, праведный гнев, запреты, обещание перерезать шнуры, подать жалобу в санэпидемстанцию. Попадаются иногда редкие экземпляры, с которыми даже можно об этом поговорить. Некоторые продвинутые предки даже считают, что это полезно «для общего развития». Если тебя засекли, то сделай невинное лицо. Невинное лицо нужно тренировать часами сидя перед зеркалом. Спокойным, хрустально чистым голосом объясни шокированному предку, что этот ультрагрупповик прислали мечтающие растлить твой непорочный ум гадкие хакеры. И вообще это спам. Далее рекомендуется переводить тему разговора на сетевые протоколы. Ты должен употребить как можно больше непонятных предку слов и аббревиатур, типа TCP/IP, UNIX, NT, UDP etc. И не надо жать на RESET, дергать шнур, это вредно отразится на здоровье твоего электронного друга. А за родителей не беспокойся. Я как-то в метро видел школьничка класса 8-10, он свою маму дразнил презервативом, извлеченным из кошелька. Мама охала, качала головой, краснела, но это вызывало лишь очередной приступ эйфории у злобного подростка.

Интересно? Интересно... Интересно!

Как девушки относятся к порнухе? «Зависит от девушки» — скажешь ты. Но, на самом деле, от девушки зависит лишь то, с какой силой она будет скрывать свой интерес к картинкам. Однажды я стал невольным свидетелем странной сцены в подвальной компьютерной фирме. Девушку усадили за комп, загрузили вьюер и сказали, на что нажимать. Порнуха была отборная, что-то очень жуткое. Загрузка каждой картинки сопровождалась криками: «Фу! Какая гадость!», что приводило в поросячий восторг компьютерную аудиторию. Но, тем не менее, подруга продолжала с интересом разглядывать картинки. Вообще девушки очень любознательный народ. И если им не давит на мозги пуританское воспитание, то они очень активно и въедливо проявляют любознательность. Мне пришло письмо от читателя Леши Р.(14 лет). С множеством орфографических ошибок он рассказывает об однокласснице Наташе Я., которая рисовала в тетрадках героев какого-то китайского мультика. Леше удалось найти в сети порноаналог мультика, и он принес скриншоты из него в школу на дискетке. У одноклассницы, благо, был компьютер. На следующий день Леша надел свитер потолще, предчувствуя драку с одноклассницей. Но когда подруга подошла к нему с вопросом: «А нет ли чего-нибудь еще похожего?»... Одним словом, тот несколько удивился и до сих пор находится в послешоковом состоянии. Леша Р. пишет, что этот случай изменил его взгляд на вещи (в том числе и на отличниц) коренным образом. «Отличницы, оказывается, тоже люди», пишет Леша.

Дорогой Леша Р., толстый свитер, я думаю, тебе еще пригодится, когда папа твоей одноклассницы обнаружит таки эти картинки на своем рабочем компьютере. А дочка ему расскажет, откуда дети берутся и какой учится у них в классе замечательный двоечник Леша Р.

Эпилог

Порнуха, Интернет — это все крайне интересно. Но — мой тебе совет — интересуйся больше живыми девушками, живым и полноценным общением. А компьютер с Интернетом от тебя никуда не денутся, подождут. Тем более, что такому кул хацкеру, как ты, ничего не стоит замутить клевые кратковременные отношения с какой-нибудь отличницей. И тогда инет-порно покажется тебе программой «Спокойной ночи, малыши». Удачи тебе, мэн.

X

Качай без проблем

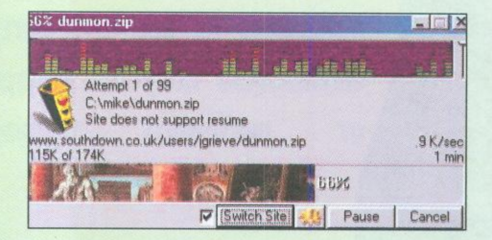
Терехов Михаил (Highlander@inbox.ru)
ICQ: 40754458

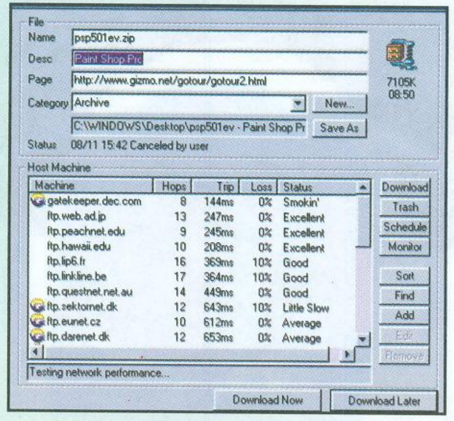
В течение виртуальной жизни мне, как и любому (вот мы садисты), приходилось бить головой об стену человека, который присутствовал в квартире в момент обрыва связи на докачке 16-го мегабайта из 17 мегабайтного файла, когда все нужно начать сначала. Такие фишки порядком выводят из себя и заставляют понервничать даже самых непробиваемых хацкеров и юзеров. По моему мнению, эта штука по уровню издевательств над тобой где-то рядом с липкой туалетной бумагой в санузле (никто не пробовал такую шутку устроить, почти что хак по ощущениям и крикам клиента; перед этим потренируйтесь бегать марафон, если догонят, будет больно). Для того чтобы в 70% случаев справляться с такими проблемами, были придуманы ФТП клиенты (обожаю того парня, который первым их предложил) — проги для докачки файлов при обрывах, поставишь себе эту прогу и сидишь себе пивко посасываешь, и ничего тебя не колышет. А ежели еще и звонилка стоит, то можно вообще к компу не подходить в таких ситуевинах, все и без тебя сделают при определенных настройках.

Перед прочтением статьи дальше, проверь, есть ли у тебя фтпешник. Если он есть, то сядь по правую сторону от лежащего перед тобой журнала, а если нет, то по левую и обе команды должен, закрыв глаза, 80 раз повторить (для большей удачи на глазах у родственников и ничего не объясняя): «Ловись фтпешник маленький, но красивый, стильный и многофункциональный (чтобы ни у кого не было (по желанию))!» Опять сфилонили, я ведь сказал 80 раз, а не 8 и не 4. Быстро переделываем, берем журнал и читаем дальше, не забывая мотать на ус, что можно круто поюзать, да где это можно качнуть.

Go!Zilla

Начнем с Монстроидального Даунлоада под названием Go!Zilla. Все события в этой проге сопровождаются убойными криками попугаев, горилл и всяких там монстров, типа тебя. Клиента можно настроить так, чтобы он включался при

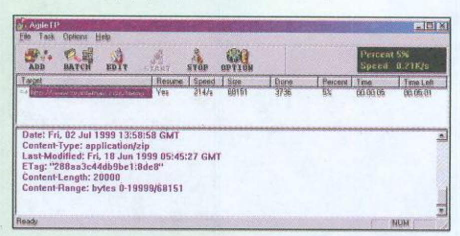




загрузке, при открытия окна броузера или при соединении с Интернетом. При попытке скачивания файла берет управление на себя. Так что после этого ты можешь спокойно закрывать окно броузера и идти... пить чай, кофе или пЫво. Программка позволяет продолжать качать после обрыва соединения, если, конечно, сервер поддерживает докачку. При обрыве соединения запускает свою автодозванивалку (правда, круто?). Производит поиск FTP-серверов, на которых находится твой файл и выбирает из них наиболее быстрый на данный момент. При падении скорости ниже какой-либо величины автоматически переходит с одного сервера на другой. Позволяет создавать список файлов, подлежащих скачиванию, производить скачивание по расписанию с определенного адреса. Прежде чем начать работать с программой, определись с папкой, куда будешь размещать скачиваемые файлы. По умолчанию прога помещает их все на рабочий стол. А теперь подумай, во что превратится твой рабочий стол через пару дней твоей бурной жизни «качка». Не иначе как какой-то следователь в команде создателей тусовался, обновления прог, которые ты скачивал, он находит даже раньше, чем они выходят.

AgileTP

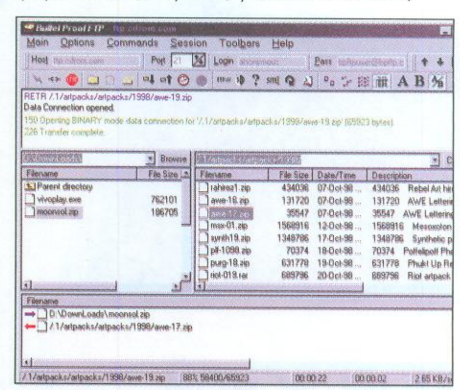
Если Go!Zilla тебя не прикольнул и ты решил дальше все это почитать, то вот тебе еще одна прога. AgileTP — вот так она китаеация всех стран и начинается. Сначала к нам пришли дешевые кроссовки Adidos, Reebok и Nyke по рупь сорок за пару (держались 2 дня, если на



улице не носить), а теперь вот в отличие от них (кроссовок) РУЛЕЗНУЮ прогу подогнали, которая, кажется, останется с нами не на один год. Народу там у них в Китае много, а потому денег на всех не хватает за Интернет платить, как и у нас, хоть народу у нас существенно меньше. Вот они прогу почти что под наши условия и подогнали. Ента умная клиента занимается тем, что делит на куски твой скачиваемый файл, а потом скачивает их одновременно по принципу многоканальности, что сокращает время, затрачиваемое на закачку. Оставшееся время можешь смело потратить шаря на любимых порносайтах или других извращенческих страницах. Мой тебе совет: «Следи за монитором, т.е. чаще его протирай, убирай подозрительные пятна». А вообще: «Жизнь приятна — забудь про пятна». Естессно, поддерживает докачку и дозвонку, перехватку УРЛа из буфера (буфера бывают разные. И у компа они тоже есть ☺), понимает FTP и HTTP протоколы. Работает в режиме «монитора», возбуждаясь от перетаскивания адреса со странички на иконку монитора.

BulletProofFTP

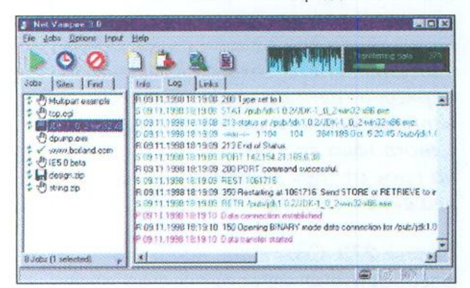
BulletProofFTP — клевый ФТПшник, я тебе скажу. О чем ни подумаешь, все в нем есть: и звонит, и трубку вешает после того как файл скачает, ссылки в буфере ловит, короче, умеет почти все,



что можно. Умеет с зеркалами ВОРКать и все протоколы распознает. Приятной функцией является умение интеллектуально копировать директории с сервака. А теперь, ребятушки, кто мне скажет, что это значит (кто в нортоне работал, тот знает и скажет)? Для не прошедших тест на сообразительность и знания поясню: она сверяет директории у тебя и на серваке, а после копирует только те файлы, которых у тебя нет (для любителей качать с сервака директориями эта функция незаменимая и прога для них просто рульнейшая).

NetVampire

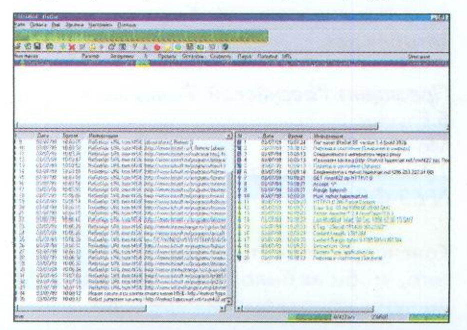
Вот блин! Летучих мышей развелось по сети, такое впечатление, что все проги для Инета пишут летучие коты, которые в названиях прог отражают свои тайные мечты и желания. Вот так среди ФТП-



шников, как и среди почтовых клиентов, появилась своя летучая мышь из разновидности кровососущих. **NetVampire** — несмотря на кровососущесть, за установку этой проги ты не заплатишь ни копейки, так как писана она альтруистическими летучими котами, которым и деньги-то вовсе не нужны. Имеет кучу полезных функций, и все они, на удивление, работают. Восстанавливает соединение после обрыва связи и продолжает прием файла с текущей позиции при обрыве связи, т.е. прога имеет докачку. Единственный клиент, который отлично работает с перегруженными серваками и ненадежными линиями связи, включает низкоуровневый код, так что для наших коммуникационных «дорог» он подойдет. Она в состоянии начать скачивание в заданное время и совершает заданное число попыток. А для того чтобы начать скачивание, достаточно перетащить мышкой ссылку из броузера в окно монитора, как и в **AgileTP**. Несмотря на то, что прога, по моему мнению, средненькая, своих фанатов она найдет и уже нашла.

ReGetPro

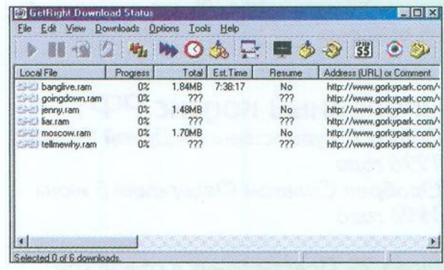
ReGetPro — клевая прога на литературном русском языке. Занимается интеллектуальной скачкой и докачкой охренительного количества файлов. **ReGet** гарантирует, что файлы, которые ты указал, будут скачаны, причем при скачке можно установить очередь, в которой это будет производиться. Предпримет столько попыток скачать файл, сколько ты ему укажешь. Если сервак занят (сисадмин кофе пьет или пошел отлить) или недоступен (какая-то тварь зафлудила



нужный тебе сервак насмерть), то **ReGet** будет стучаться, пока сисадмин ни придет, а во втором случае — пока насмерть не застучится твой комп. Поддерживает большое количество прокси-серверов, поэтому ты можешь использовать **ReGet** в локальных сетях (**LAN/WAN**) через прокси. В большинстве случаев это ускоряет процесс скачивания файлов. Прога ведет лог для каждой своей закачки, в помощь людям, страдающим склерозом и провалами в памяти. **ReGet** обеспечивает детальное описание статуса и ошибок закачки. Если что-то пойдет не так, то он тебе сообщит, что конкретно случилось. Про то, почему ты такой получился и почему ты так похож на генетический эксперимент, в котором все пошло не так, не спрашивать. Он тоже не знает.

GetRight

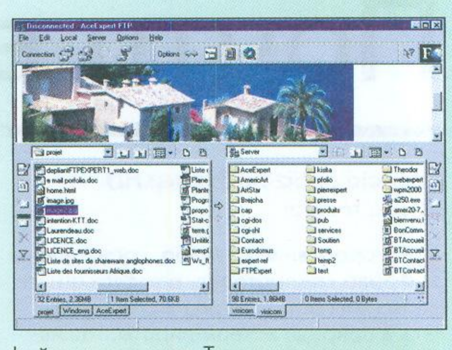
GetRight — не покривив душой, скажу, что это был первый мой ФТПшник, который наряду с **Go!Zilla** я до сих пор считаю одним из лучших. Работает, возбуждаясь от нажатия в броузере ДАУНЛОАД, освобождая тебя от необходимости долбаться с копированием УРЛ в буфер. Работает с зеркалами и прокси, имеет свой встроенный броузер и звонилку. Работает только для тех файлов,



для которых тобой установлена необходимость докачки. Живет в трее в виде монитора скачиваемых файлов и начинает скачивание сразу при обнаружении соединения. Для скачиваемых файлов можно установить приоритет скачивания, что поможет докачать раньше то, что нужнее, а не то, что было раньше установлено на скачку. Кстати, у той версии, которую я получил, был самый прикольный перевод проги, который я когда-либо видел. Столько грамматических ошибок в переводе, наверное, не мог бы допустить даже первоклассник, может кто-то из детского сада переводил, ну, тогда все понятно. Иногда, правда, при потере соединения с серваком вызывает подвисание системы, но при разумном количестве файлов, которые скачиваются в один момент (4-5), эффекта можно избежать, хотя, может, это особенности моей системы. Безумно удобен и симпатичен.

AceExpertFTP

AceExpertFTP — кроме того, что скачивает, но еще и в состоянии закачивать



файлы на сервер. Так что, устанавливая эту прогу, ты получаешь два в одном, почти как шампунь и кондиционер в одном флаконе. Интерфейс сделан для чуваков, которых хлебом не корми, а дай попользоваться проводником. Имеет окно для просмотра страничек в **off-line**, а также файлов **JPEG**, **BMP**, элементов **ActiveX** и **Java** скриптов, а также кучу других примочек, нужных **WEB**-мастеру. Умеет соединяться с несколькими серваками или качать с нескольких адресов одновременно. Хорошо работает с прокси-серверами. Кроме протокола **FTP** поддерживает **HTTP** протокол. С полной уверенностью могу сказать, что этот клиент отлично подойдет для создателей **WEB**-страниц. А вообще очень хорошая, клевая, уравновешенная по функциям система. Мне она показалась очень надежной, а потому советовал бы ее себе завести.

Ну вот я и закругляюсь (слава Богу), а ежели ты до этой строки дочитал и ФТПшник себе не выбрал, то с твоей противоречивостью и неопределенностью предлагаю два выхода:

1. Купить себе хард в **22** гига и ставить туда все, что только увидишь, тогда от проблемы выбора ты будешь освобожден, и эта статья тебе вообще не понадобится.

2. Продать свой комп к чертовой матери и перейти на ДЕНДИ, тогда эта статья тебе тоже будет не нужна и журнал тебе нужен будет другой. Например, МУРЗИЛКА. Кстати, туда фотомоделей набирают, ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ.

Короче, советовать ничего не буду, сам думай и решай, что тебе нужно и что тебе подходит. Выбери себе такой ФТПшник, чтобы не было мучительно больно при обрыве связи. Знай, что с встроенной в форточки качалкой ты долго в своем уме не проживешь.

ХОЧЕШЬ? Не вопрос! Бери!

AgileTP — *www.daemon-info.com*
BulletProofFTP — *www.bpftp.com*
AceExpertFTP — *www.visic.com*
Go!Zilla — *www.gozilla.com*
GetRight — *www.getright.com*
По адресу *www.getright.com/gr_rus33x.exe* можно скачать русский **GetRight**.
NetVampire — *www.netvampire.com*
ReGetPro — *www.reget.net/ru/*



Почти безопасный хак

KibiZoid (kibizoid@xakep.ru)
attend.to/kibi

Встародавние времена, когда еще не было компьютеров, а видеомагнитофоны были большой редкостью, водились в природе хакеры-пираты, тащившие в страну Эсэсерию порнофильмы из-за рубежа. А доблестная советская милиция считала долгом службы повязать пару-тройку таких хакеров в месяц. И был у них излюбленный способ отловли — выключение ночью электричества во всем доме, ибо ночь была временем переписывания порнофильмов. И ловились пираты, так как без электричества извлечь кассету из видеомагнитофона было невозможно, а УПС'ов тогда еще не было...

X — журнал клевый, учит жить прикольно и со вкусом, но вот до сих пор всякая осторожность начиналась и заканчивалась словами «Все, что написано ниже/выше, написано в образовательных целях...» И почти нигде не говорилось, что делать, если вдруг вырубается электричество, и в дверь стучат дядьки милиционеры. И что надо сделать, чтобы они стучали в дверь реже (а лучше вообще не стучали никогда). Коли тебе понравится эта статья, то в твоем любимом журнале появится новая рубрика с таким же названием. В ней будет написано о том, как заниматься любимым делом без тяжелых последствий. О том, где и как подчищать логи. О том, что говорить милиционерам и как не оставлять следов. О том, как сделать твой дом твоей крепостью и, конечно, как заниматься экстремальным сексом без травм и увечий. Я вообще люблю, чтобы секс был групповой, и сразу семь партнеров, и один из них негр... Но об этом — в следующем номере, а пока...

Уголовный Кодекс, и как не удариться об острые углы

Утро сегодня было просто отстойное — ровно в 8 меня вытащил из теплой постели телефонный звонок. Звонил какой-то баклан по поводу Интернета. Ему, видите ли не понравилось, что его логином пользуется еще кто-то другой. Я, конечно, не стал ему вытряхивать всю подноготную, и вежливо отрицал все на свете. Говорил, что об Интернете слышал один раз, и то от него. И вообще, у меня дома компьютера нет, а все остальное — происки американской разведки и мерзких провайдеров (которые ставят модемы с АОНами). В общем, я улегся спать дальше, но через час этот друган опять вытащил меня из теплых объятий. Теперь он хотел возврата денег за 10 часов пользования его логином. Он делал суровый голос и обещал, что в противном случае у меня будут неприятности. Я такой наглости не выдержал и распослал его к маме, папе, а также бабушке и другим родственникам в виде провайдерской службы поддержки, упомянув, кроме всего прочего, моё отношение к его сексуальной ориентации. С тех пор он не звонит. Это, типа, хороший вариант. А вот при хреновом раскладе ко мне на дом нагрянули бы пятеро в фуражках, с очень жесткими дубинками и утащили бы меня и компьютер для поиска всяческих доказательств. Ждать прихода ментов я не стал, а врубил комп и взглянул на свой бардак глазами следователя. Мда!... В общем, хватит обо мне и моем компьютере, лучше к делу приступим. Ты читал Уголовный Кодекс РФ? Ну хотя бы не весь, а только там, где про компы рассказывается? По глазам вижу, что нет... Какой же ты хацкер, если не знаешь, как и за что тебе могут надавать по жопе. В новом УК есть глава **28**, где все подробно описано:

Уголовный кодекс РФ

Принят Государственной Думой 24 мая 1996 года
Одобрен Советом Федерации 5 июня 1996 года

Глава 28. **Преступления в сфере компьютерной информации**

Статья 272. **Неправомерный доступ к компьютерной информации**

1. Неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации, то есть информации на машинном носителе, электронно-вычислительной машине (ЭВМ), системе ЭВМ или их сети, если это деяние повлекло уничтожение, блокирование, модификацию либо копирование информации, нарушение работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети, — наказывается штрафом в размере от двухсот до пятисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до пяти месяцев, либо исправительными работами на срок от шести месяцев до одного года, либо лишением свободы на срок до двух лет.

2. То же деяние, совершенное группой лиц по предварительному сговору или организованной группой либо лицом с использованием своего служебного положения, а равно имеющим доступ к ЭВМ, системе ЭВМ или их сети, — наказывается штрафом в размере от пятисот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от пяти до восьми месяцев, либо исправительными работами на срок от одного года до двух лет, либо арестом на срок от трех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до пяти лет.

Статья 273. **Создание, использование и распространение вредоносных программ для ЭВМ**

1. Создание программ для ЭВМ или внесение изменений в существующие программы, заведомо приводящих к несанкционированному уничтожению, блокированию, модификации либо копированию информации, нарушению работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети, а равно использование либо распространение таких программ или машинных носителей с такими программами — наказываются лишением свободы на срок до трех лет со штрафом в размере от двухсот до пятисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до пяти месяцев.

2. Те же деяния, повлекшие по неосторожности тяжкие последствия, — наказываются лишением свободы на срок от трех до семи лет.

Статья 274. **Нарушение правил эксплуатации ЭВМ, системы ЭВМ или их сети**

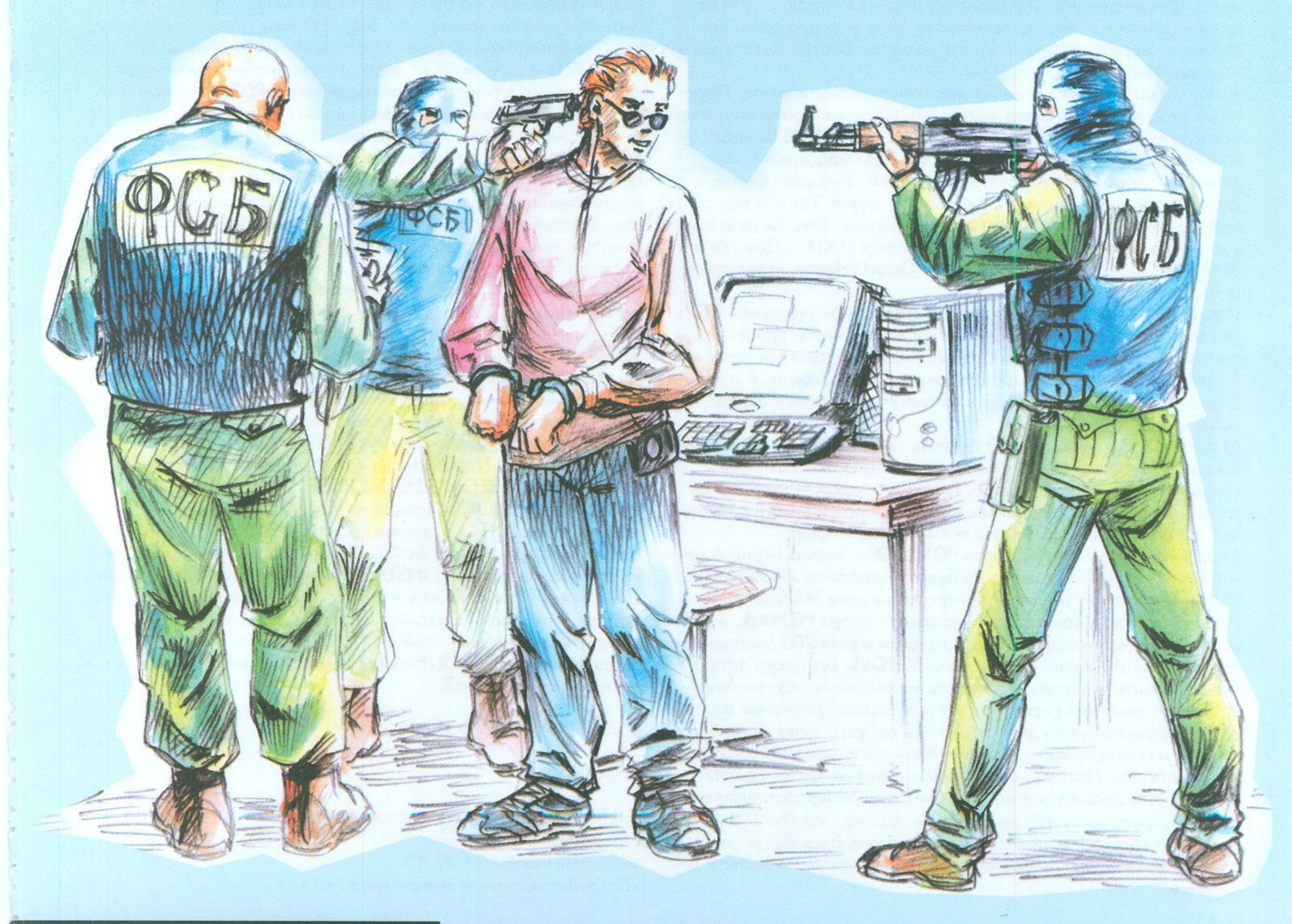
1. Нарушение правил эксплуатации ЭВМ, системы ЭВМ или их сети лицом, имеющим доступ к ЭВМ, системе ЭВМ или их сети, повлекшее уничтожение, блокирование или модификацию охраняемой законом информации ЭВМ, если это деяние причинило существенный вред, — наказывается лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью на срок до пяти лет, либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо ограничением свободы на срок до двух лет.

2. То же деяние, повлекшее по неосторожности тяжкие последствия, — наказывается лишением свободы на срок до четырех лет.

Президент Российской Федерации
Б.Ельцин
Москва, Кремль
13 июня 1996 года
N 63-ФЗ

Конечно, законы, типа, пишутся не для того, чтобы их было легко понимать!.. Но мы чуток напряжемся и переведем эту

заумную муру на нормальный и понятный язык.
Начнем, типа, со статьи номер **272**. Все, что было до этой статьи в Уголовном кодексе к тебе, надеюсь, отношения не имеет. Так вот, по этой статье нельзя хацкать сети, компы и даже отдельные дискетки. Под хаканьем товарищи милиционеры понимают копирование программ, паролей, логинов и всяких текстов, а также подправление программ и даже скриптов. Но тут ничего не говорится про то, что нельзя информацию читать. В общем, читай, да не записывай! Главное, чтобы твой компьютер был свеж и гол как липка в морозное утро. А если что найдут, логи там, или файло с паролями тупых, но богатых, юзеров, грозит тебе два года сидеть в голой камере без **DOOM**'а. Или выдать на лапу **500** минимальных зарплат, или отрабатывать эти бабки в колонии имени Кевина Митника.
Но если тебе помогал тырить пароли твой малознакомый бойфренд, то загребут вас уже лет на пять — будет шанс познакомиться поближе. Или опять же — на лапу **800** минимальных зарплат. Причем такие же напряги ожидают тебя, если ты был пойман за служебным компом у себя на работе. Тут сразу вспоминаю нашего **BOFH**'а:
Утро начинается со звонка начальника: «Сегодня же мне на стол отчёт!» опрометчиво рычит он в трубку.
«Всенепременно,» вежливо посылаю я его, делая несколько быстрых пассов над клавиатурой.
«Впрочем,» подумав, добавляю я в умиротворённо замолчавшую трубку, «отчёту придётся подождать.»
«Что такое?..» спирает в зобу дыхание у начальника.
«Похоже, опять вирус, ко мне только что обратились...» (никто, конечно же, пока не обращался — время активации моего нового вируса 2 часа, но как приятно чувствовать себя провидцем).
Все, что обещалось выше, относилось к хаку ручками, а вот если ты создавал или использовал программы следилки-деструкторы, то греметь придется по следующей, **273** статье. Под это определение подходит весь твой вирусный парк, все троянцы и конструкторы троянцев/вирусов. Сюда же попадают сетевые и клавиатурные снифферы (перехватчики). Опять же, для доказательства твоей вины, друзья-менты будут перекапывать твой винт самыми гадскими программами. И если найдут что-нибудь подозрительное — исходнички программ или готовые проги, будешь ты кормить клопов на нарах два или три года, да еще и денег возьмут... То есть, сидеть придется обязательно, и выбора тут, кроме как спрятать программы, нет.
А во второй части этой, **273** статьи, говорится о том, что в случае тяжких последствий по неосторожности тебе могут присудить аж до семи лет! Тяжкие последствия — это когда вскрытая тобой сеть мясокомбината в Штатах отправила на конвейер вместо бычков работников автоматизированного труда. Но тут в законе есть маленький баг — если тяжелые последствия наступили намеренно, то больше трех лет тебе дать не могут — в законе об этом нет ни слова!
Смотрим дальше: статья **274** обещает отстранить от должности на пяток лет или засадить на пару за то, что ты выключил не вовремя **Win'95**, и база данных предприятия полетела в тартарары. В общем, по этой статье мало кого засудят. Хацкер на то и хацкер, чтобы самому кнопку **POWER** не нажимать. За него



это сделает девушка-оператор. Появится на экране окошко с надписью «Press POWER to continue...» и все!

Чистка винта

Итак, главный вывод: для того, чтобы прилепить хацкеру на задницу 272-274 статьи, товарищам милиционерам нужно найти вещдоки. Программы нехорошие, списки паролей и номеров кредиток или логи коннектов на твоем винте. Хотя логи они будут искать не только у тебя, а еще и у провайдера, но провайдерские логи без твоих — отстой. А чтобы менты ничего не нашли, нужно принимать презерва... превентивные меры. Самая первая мера по защите твоего компа — покупка УПСа. Хотя покупают его не в аптеке, а в компьютерном салоне, этот приборчик очень хорошо помогает от головной боли. УПС, он же UPS — блок бесперебойного питания, спасет тебя и твой комп от перегрузок и падений напряжения в сети. В прямой зависимости от цены, УПСы могут поддерживать работу компьютера при отключенном питании от нескольких минут, до нескольких часов. Конечно, многое зависит от навороченности твоей машины. 21" монитор жрет электричество почти как холодильник.
Если ты все еще считаешь главным УПСом пробки у себя на счетчике, то покупка УПСа у тебя должна встать на первое место, вытеснив даже приобретение сканера. Фотографии обнаженной соседки из дома напротив могут и подождать опубликования в Интернете, а вот милиционеры ждать не будут. Наши менты насмотрелись американских блокбастеров, и теперь при налете сначала вырубают свет, и лишь потом хозяина квартиры, а не наоборот. Если ты занялся всяческими интересными делами с применением компьютеров, то у тебя должно войти в привычку при выключении электричества или звонке в дверь выходить из Инета, а затем быстро вытаскивать и съедать винчестер.
А теперь разберемся с защитой данных на твоем винте. Пароля на вход в систему будет маловато, так как в прокуратуре не все дураки и ламеры. Они даже знают, что в 95-98 Виндах самый главный пароль — кнопка Escape. При подозрении они твой комп изымут, разберут по запчастям, и каждый винтик и кластер под микроскопом разглядывать будут. Так что без программки типа PGPDisk далеко не убежишь. Как, ты типа не в курсе, что такое PGP? По-русски читается ПЖП — Покажи Жопу Полицаю, по-английски Pretty Good Privacy, что, в принципе, одно и тоже.
Лет пять-семь назад крутой хацкер Зиммерман придумал PGP, для того чтобы его почту никто не смог прочитать. Даже он сам ☺. Потому как если забудешь пароль — плакали твои секреты.... Никто их больше рассекретить не сможет. А потом Зиммерман решил шифровать не только почту, но и файлы, и даже целые диски!
О том, как при помощи PGP сделать твою переписку абсолютно нечитаемой я расскажу в следующий раз, так как сейчас самое главное — обезопасить твой компьютер от нежданных гостей. Первое, что ты должен сделать — подрубиться к Инету через логин своего любимого раба, зайти на сайт *http://www.pgpi.com* и скачать PGP6.0.2i — что-то около 6 мегабайт. Не надейся, дальше не будет подробной инструкции с картинками по инсталляции программы в духе MS Manual.
После установки пакета у тебя появится прога PGPDisk, и это главное. Теперь ищешь у себя в заначке мегов 200 свободного места и натравливаешь на него PGPDisk. Тут прога попросит поелозить мышкой и потыкать на кнопки на протяжении примерно минуты и спросит пару раз пароль. Дерганье мышой ей (программе) нужно для того, чтобы собрать типа случайные данные и сгенерировать супер-пупер-невскрываемый ключ для твоего пароля. Потому как пароль, с которым будут сравниваться последующие попытки, хранится в зашифрованном виде, и расшифровать его нет никаких надежд. Так как ключик работает только в одну сторону. А сравниваться будут результаты шифрования, и если они совпадут, то доступ к файлам откроется.
Теория крута! А на практике у тебя получится файлик в 200 метров с расширением .PGD и при попытке открыть его надо будет ввести пароль. Если пароль верный, то в системе появится новый диск с названием «All For Hack», а если неверный, то покажут табличку с большим и толстым кукишем. Кульно! А самое главное, что даже при случайном выключении компьютера этот диск автоматически отрубается. Причем отрубается он не только при перезагрузке компьютера, но и по нажатию клавиш CTRL+F12.
На этом диске можно делать все, что и на обычном винте. Я туда перекинул все полезные проги типа нюков и троянов и кучу документации о взломах. На вечер тебе хватит работы — разбираться, что прятать, а что оставить на потеху.
Конспирации ради, установи свою Аську и мыльницу на этом диске, и никто кроме тебя не сможет прочитать переписку с главным хацкером города Млянска или его же ICQ history.
Дядьки милиционеры считают себя крутыми хацкерами, и первым делом лезут смотреть History, а каждый день вручную чистить эту самую «хистори» не хватит никаких сил!..

Прочистка реестра

После установки PGPDisk у тебя на компе осталась еще одна БОЛЬШАЯ дыра под названием «реестр Windows». Дело в том, что в этом злачном месте Винды хранят огромное количество информации, ничего об этом не говоря. Все троянские кони этим с успехом пользуются и вытаскивают оттуда информацию, начиная с логинов и паролей для почтовых ящиков, и заканчивая домашним адресом. Соответственно, если у тебя на машине товарищ следователь найдет в реестре парочку спертых паролей, то он причислит их к вещдокам, и может быть сам ими воспользуется. Зашифровать реестр Билл Гейтсс... не догадался, поэтому всю секретную инфу надобно хранить в REG-файле на PGP диске. И при необходимости присоединять его к реестру. Присоединяется REG-файл простым двойным щелчком мышки, а вот удалить записи из реестра одним касанием клавиатуры гораздо сложнее! Итак, произведем санацию реестра программой regedit.exe. Клевая программа! Версия от Win95 круче, чем от Win98 тем, что не спрашивает подтверждения на изменение реестра при экспорте REG-файлов. Заходишь в прогу, жмешь F3 и вводишь свой логин. Через минуту прога радостно покажет тебе место в реестре, где этот логин упоминается, например:
[HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess\Profile\Спертое соединение 1]
Выбери меню File/Export... и сохрани найденную ветвь в файле 1.REG, опять нажми F3, и так до конца реестра. Таким образом ты найдешь все вещдоки до прихода прокурора, а это уже большая часть дела, так как «кто первый узнал, тот и поимел», а вот «кто последний, тот и хрен с ним».
Теперь склей получившуюся кучу REG-файлов в один. Например, с помощью Notepad или, как крутой хацкер командой
COPY 1.REG+2.REG+3.REG ALL.REG
из под чистого ДОС'а. Только не забудь стереть все лишние строчки «REGEDIT4» — должна остаться только одна такая строка в самом начале файла. Теперь самое сложное: нужно из этого файла слепить INSTALL.INF и UNINSTALL.INF. Первый файл будет устанавливать в реестр все нужные логины, а второй, соответственно, удалять их оттуда. Допустим, что у тебя получился примерно такой файл ALL.REG, как в листинге №1, тогда файлы INSTALL.INF и UNINSTALL.INF будут выглядеть как в листингах №2 и №3:

{listing 1 — ALL.REG}

```
REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess]
«AreaCode»=»095»
«wizard»=hex:80,00,0D,A0
«Default»=»Спертое соединение №1»
```

[HKEY_USERS\.Default\Software\PySoft\AutoConnect]
«Name0»=»Спертое соединение №1»
«UsName0»=»User1»
«UsPsw0»=»†VCSPы»·ЇЎцђ»
«Phone00»=»9956243»

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\V1 Clients\mail]
«Default»=»Internet Mail and News»
«login0»=»i'm_lamos»
«password0»=»#@$%@#»

{listing 2 — INSTALL.INF}

```
[Version]
Signature=»$CHICAGO$»
LayoutFile=Layout.inf

[DefaultInstall]
AddReg=Add.Reg

[Add.Reg]
HKCU,»RemoteAccess»,»AreaCode»,0,»095»
HKCU,»RemoteAccess»,»wizard»,1,80,00,0D,A0
HKCU,»RemoteAccess»,»Default»,0,»Спертое соединение №1»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»Name0»,0,»Спе
ртое соединение №1»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»UsName0»,0,»U
ser1»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»UsPsw0»,0,»†VC
SPы»·ЇЎцђ»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»Phone00»,0,»99
56243»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1
Clients\mail»,»Default»,0,»Internet Mail and News»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1
Clients\mail»,»login0»,0,»i'm_lamos»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1 Clients\mail»,»pass-
word0»,0,»#@$%@#»
```

{listing 3 — UNINSTALL.INF}

```
[Version]
Signature=»$CHICAGO$»
LayoutFile=Layout.inf

[DefaultInstall]
DelReg=Del.Reg

[Del.Reg]
HKCU,»RemoteAccess»,»AreaCode»
HKCU,»RemoteAccess»,»wizard»
HKCU,»RemoteAccess»,»Default»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»Name0»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»UsName0»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»UsPsw0»
HKU,».Default\Software\PySoft\AutoConnect»,»Phone00»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1 Clients\mail»,»Default»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1 Clients\mail»,»login0»
HKLM,»SOFTWARE\Microsoft\V1 Clients\mail»,»password0»
```

Однако, если у тебя в результате проверки реестра получился **REG**-файл опупенных размеров, переписывать INF-файлы вручную будет только маньяк. После безуспешных поисков в Инете, я решил написать конвертер REG2INF сам. Эту маленькую программку ты можешь скачать по адресу *http://www.xakep.ru/soft/5/Reg2inf.exe*. Глюки в ней, конечно, занимают места больше, чем рабочий код, но всю рутинную работу по перевариванию твоего **REG**-файла программка выполнит сама, и выдаст на гору два готовых **INF**-файла!

INSTALL.INF помести на секретном диске, а **UNINSTALL.INF** — на обычном, чтобы можно было очистить реестр в любой момент. Создай ярлык к файлу **UNINSTALL.INF**, да не простой, а хитрый: по простому ярлыку будет открываться просмотр INF-файла, а тебе нужно, чтобы он инсталлировался. Ярлык должен выглядеть так:

RUNDLL.EXE SETUPX.DLL,InstallHinfSection DefaultInstall 64 C:\UNINSTALL.INF

Теперь назначь ярлыку горячую клавишу (**HotKey**) и помести его на рабочий стол твоих Форточек. Мне больше нравится **CTRL+F11**, так как **PGPDisk** отключается по похожей комбинации — **CTRL+F12**. Теперь, когда у тебя в доме вырубится свет, а в дверь застучат дядьки милиционеры, жми **HotKey**, и через две секунды реестр чист как младенец! Есть, конечно, шанс, что менты найдут и расковыряют системную копию реестра, хранящуюся в файлах **USER.DA0** и **SYSTEM.DA0**. Но на этот случай создай **UNINSTALL.BAT** с таким содержанием и переназначь ярлык на него:

{listing 4 — UNINSTALL.BAT}

```
@ECHO OFF
RUNDLL.EXE SETUPX.DLL,InstallHinfSection DefaultInstall 64
C:\UNINSTALL.INF
ATTRIB -H -R -S C:\MUST_DIE.98\SYSTEM.DA0
ATTRIB -H -R -S C:\MUST_DIE.98\USER.DA0
DEL C:\MUST_DIE.98\SYSTEM.DA0
DEL C:\MUST_DIE.98\USER.DA0
```

Прочистка пустого места

Думаешь, что полностью удалил следы преступной деятельности со своей машины? Ты не учел одного — Винды гораздо более дырявая система, чем это кажется на первый взгляд. В том же реестре, если смотреть его не через **REGEDIT**, а через задницу, то есть через ДОС в файлы **USER.DAT** и **SYSTEM.DAT**, имеет кучу скрытых записей. И часто, в этих записях находится твоя приватная информация. Логины там, или IP-адреса, под которыми ты выходил в Интернет. Зайди в **USER.DAT** любым **HEX**-editor'ом (типа **HIEW.EXE**), жми **F4** (переход к просмотру в виде **HEX**-кодов), **F7** и вписывай свой логин или **IP**-адрес. Через пару секунд, в отличие от REGEDIT'а с его долгим ковырянием, ты попадешь в место файла, где упоминается твой логин. Жмешь **F3** и вписываешь вместо него слово «**qwerty**» или другое, подходящее по длине. Теперь **F9** — сохранить изменения и **SHIFT+F7**, продолжить поиск... Вот теперь тебя люблю я!... В реестре девственно чисто.

Есть классный способ проверить твой винт на вшивость — запусти поиск по всем файлам (*.*), содержащим интересующую тебя строку. Столько нового открывается! И то, что программа **AtGuard** ведет запись всех посещенных тобой IP-адресов. И то, что **Advanced Dialer** записывает в реестре параметры последнего коннекта. И то, что Personal **Web Server** (как и любой другой сервер) записывает историю обращений к твоим файлам, не забывая приписать IP-адрес твоей машины и время доступа.

Но даже после того, как ты удалил все явные вещественные доказательства, остается не паханное поле скрытых вещдоков — «пустое» место на винчестере. Это самое пустое место, на самом деле, не пустое, а очень даже информативное! Помнишь Мусорку Виндоуз? Так вот это даже не цветочки. При удалении файлов, чаще всего, информация с винчестера не стирается, а только делается маленькая пометка в **FAT**-таблице, что файл, типа, не существует. А всякие проги, начиная с **UNDELETE.EXE** и кончая **UNERASE.EXE**, могут стертые файлы восстанавливать. Для того, чтобы файлы удалялись начисто, применяй утилитку из того же комплекта **PGP** — **PGPErase**. И время от времени затирай свободное место специальной же программой. Занимает это минут пять в конце бурно проведенной ночи, но защищает от многих неприятностей. Если нет

специальной программы или ты так и не установил PGP6.0.2i, можно для этого дела поднапрячь обычный SPEEDISK.EXE. Ему надо только указать затирать свободное место — опция, по умолчанию, почему-то, выключенная.

Прочистка мозгов

Так что же все-таки делать, когда в дверь ломится целый взвод из подразделения спецназа, спросишь ты? Если ломится взвод, то ничего ты сделать не сможешь... Как учили на ОБЖ (предмет есть такой в школе — Отходы Безопасной Жизнедеятельности, называется)— при ядерном взрыве необходимо лечь на спину, ногами в сторону эпицентра, и ждать кончины. Во всех других случаях наезда хакеры все отрицают, отрицают, отрицают!

Во-первых, быстренько удали все вещдоки у себя на компе и в квартире. Комп лучше вообще разобрать — отключи монитор и положи его в шкаф. Потом можно будет сказать, что ты компом уже месяц не пользовался.

Во-вторых, граждане милиционеры должны иметь ордер на обыск или на арест — спрашивай, не открывая двери. Иначе поимеют тебя, а не ордер. Причем, эти два ордера — разные бумаги, и ордер на обыск права на арест не дает. Хотя... тебе всегда могут сказать, что тебя не арестовывают, а задерживают. Только вот ты тормозом не будь и спроси, как это тебя можно задержать в твоей же собственной квартире, а не на улице? ☺

В-третьих, если ордер тебе не показали, но продолжают домогаться, то ты можешь вызвать по телефону... кого бы ты думал?... милицию! Кто знает, может эти омоновцы — совсем не омоновцы.

На любые подколки и раскрутки не поддавайся — ты честный самаритянин. Будь готов к усиленной психологической атаке, когда на тебя попытаются навесить все смертные грехи за пару-тройку местных маньяков. Если ты подтвердишь малую часть, тебя гарантированно раскрутят на все остальное. То есть, слова «Да, списал я пароль у этого юзера, но я ни разу им не воспользовался!» уже накручивают тебе 3 года общего режима. Даже если это истинная правда. Вспомни УК, статью 272, часть первую ☺.

К великому сожалению, презумпция невиновности в нашей стране, похоже, отсутствует. Вместо нее есть презумпция виновности, то есть пока не доказал — виноват. Давление на тебя может оказываться не только при непосредственном контакте (в виде незваных гостей), но и по телефону, или, даже по Сети. По телефону неприятнее, так как ты сразу поймешь, что они уже много чего о тебе знают. Однако не следует расслабляться и в Инете.

Метод «ловли на живца» широко применяется не только в боевиках и детективах, но и в России, так что будь всегда настороже. Тем более, что быстро проверить своего оппонента в Интернете достаточно сложно.

По непроверенным данным, с год назад ФСБ «ловила на живца» в Сети одного голубого педофила лет сорока-сорока пяти. ФСБшники представились в чате маленьким мальчиком, и в результате недолгой беседы узнали и место жительства, и телефон этого неправильного дядечки. А после позвонили к нему домой. Товарищ педофил был запуган до такой степени, что перестал выходить в Сеть.

P.S. Если все будет verygood, то в следующий раз ты прочитаешь о том, как узнать все или почти все о человеке в Сети. Его половую принадлежность, e-mail, телефон, адрес, номер паспорта, имя собаки и склонности в личной жизни.



Порнофилия

Dr. Porncop (Porncop@hotmail.com)

Наше вам с кисточкой

Ну, вот и пришло время рассказать, как на халяву поиметь немереное количество входов на всяческие платные серверы с нехорошими картинками, звуками, рассказами и видео. ☺

Только вот если после этого у вас появятся кровавые мозоли на руках и других частях тела, нелады с законом, отключение вашим провайдером от Интернета и другие мелкие проблемы — просьба на меня пальцем, или чем там, не указывать!

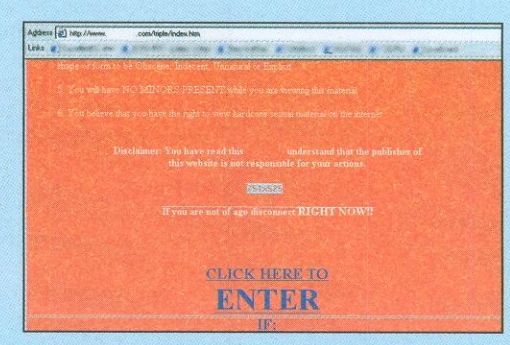
Let's ФАК!

Итак, приступим... Так как сейчас все ратуют за безопасный секс, любой крутой хакер на нашем месте побеспокоился бы о минимальной контра... безопасности! Тут два варианта:

1) достать в Интернете список халявных прокси-серверов;

2) использовать какую-нибудь программку для поиска оных в И-нете (весьма рекомендую Proxy Hunter).

После заимения списка таковых, нужно проверить наиболее понравившуюся по



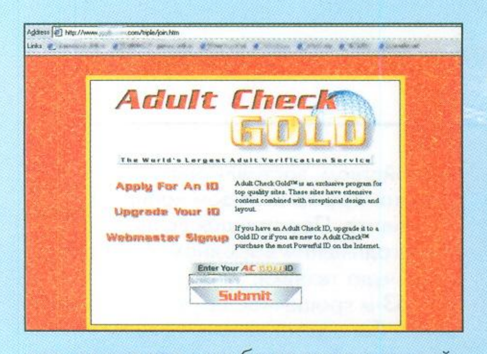
какому-нить критерию прокси (например, по времени отклика до твоей машины) на предмет прозрачности (то есть будет ли виден адрес твоей машины серверу, на который ты будешь коварно ломиться). После этого адрес Прокси обычно подставляется в нужное место Експлодера, Нетскапа, Оперы, Линкса и т.д. Первый этап пройден! Можно идти за пивом (или за пепси. Смотря к какому поколению ты себя причисляешь. Новое — за пепси, остальные — за пивом). Кстати, напитки нужно покупать в больших супермаркетах... Но об этом в описании второго этапа.

Про большие супермаркеты, и не только

Теперь про большие супермаркеты....Обычно в них принимают к оплате пластиковые карточки. После того как покупатель прошел через кассу, у него на руках остается чек и «слип» с его карточки. Лично я «слип» кладу себе в карман, но сколько народу не понимает, что злые хацкеры могуть ими воспользоваться, и выбрасывают его!!!

Стоит поошиваться около касс или на выходе минут 20, как у тебя на руках будет несколько вполне пригодных к употреблению номеров почти настоящих кредитных карточек. Стоит подчеркнуть, что номера нужны только от карточек класса VISA, AM Express и MasterCard (но люди, пишущие софт для кассовых терминалов, позаботились о тебе и обычно там написано, что это за карта). В общем, полезное с приятным — и напитков купил, и почти карточку в банке открыл... ; ☺

Для тех, кто не хочет обувать ламеров-соотечественников, есть другой способ — найти в И-нете список рабочих карточек... хотя какой-нибудь кул хац-

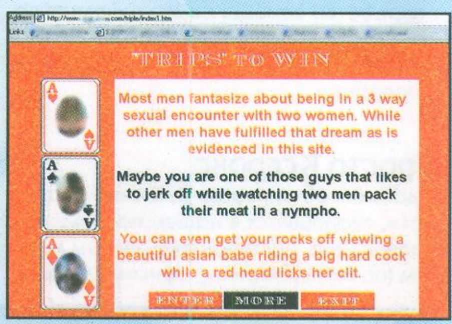


кер, возможно, мог бы заломать он-лайновый магазин на предмет получения этих номеров... Ну, короче, почва для фантазии вполне себе обширная. Генераторами номеров кредитных карт профессионалы пользоваться не советуют, так как шанс получить рабочий номер стремится к нулю, а попытки несколько раз подряд ввести неправильный номер карточки регистрируются и наводят на нехорошие размышления со стороны администрации сервера (как не сложно догадаться, это нам на фиг не нужно). Единственная польза от них — это генерить адреса и телефоны, а также проверить данный номер на правильность. Далее любому монстру-взломщику, вероятно, следует заиметь анонимный почтовый ящик. Туда будет валиться почта с благодарностями от контор, которым ты «заплатил», а так же логины и пароли. **Chat.ru** не подходит, потому что с определенной санкцией определенные лица все равно могут увидеть, куда форвардится почта. Для этих целей более подходит **Hotmail.com**, **Netscape.net** и так далее.

Сам процесс

Если тебя еще не остановили столь долгие приготовления, то можно идти дальше. Итак... Коннектимся, для примера, к **www.adultcheck.com**. Пока идет коннект, можно вытереть слюни, так как СЕКСА здесь НЕТ!!! Зато есть приглашение подписаться на их услугу и получить доступ к более чем ДЕСЯТИ ТЫСЯЧАМ «плохих» серверов. И всего-то за **25** баков в год! Впрочем, цена нас не беспокоит! Так. Законнектились. Идем по ссылке **Get ID**. Здесь нам предлагают оставить свои координаты (которые можно получить с помощью хорошего генератора кредитных карт), пароль, e-mail, номер кредитной карточки и срок ее действия. В качестве срока действия можешь написать любой месяц, исключая текущий и предыдущие, допустим, **11/99**. Стоит учесть, что не на всех серверах это проходит, но здесь — потянет. Адрес с индексом лучше куда-нибудь записать для себя. При выборе страны можно взять, ну, скажем, Финляндию. После того как ты там все честно написал, нажимаешь кнопку **Submit** и ждешь результатов проверки подлинности всего того, что твоя бессовестная рука набила на клаве. В зависимости от везения вариантов всего два — один хороший (**Congratulations!**) и один плохой (**Sorry**). При втором варианте обычно пишется, почему транзакция не прошла. Можно попробовать выбрать другую страну проживания или другую карточку, в зависимости от того, каким способом ты раздобыл номера. Наши, российские карточки **VISA**, начинаются на **4909** (по крайней мере, **VISA Electron**). И было бы глупо писать, что ты из Америки. Хотя в жизни и не такое бывает. При первом варианте ответа можно с облегчением глотнуть напитка, прочитать и записать твой **ID**... и тут же пойти в раздел ссылок к долгожданным и глубоколюбимым ресурсам. А можно пойти и проапгрейдить твой **ID** до уровня **GOLD** (что любезно будет предложено на этой же странице) для того, чтобы получить еще больше ресурсов и всяческого явно чуждого российскому человеку сервиса. Нужно будет всего лишь ввести только что полученный **ID** и номер карточки с индексом, записанным раньше. УРА! Почти победа! Теперь у тебя на руках **GOLD ID** от **Adultcheck**'а. Можно переходить к водным процедурам. Особо нетерпеливые могут закончить это ненужное чтение и полезут испытывать этот метод... И будут не правы! Этот **ID**, если повезет, просуществует месяц или два или пару недель. Как получится. Поэтому о продлении удовольствия от просмотра скабрезностей и пойдет дальше разговор.

Итак. Идем к разделу **Links** (ссылки, то бишь). В нем присутствует множество подразделов. Выбираем любой понравившийся, например, **HARDCORE**, хряпаем на любой ссылке на сервер с этим самым и попадаем на заглавную страницу. Обычно на первой странице находится предупреждение о том, что на сервере находится всякое «безобразие» и что ты должен быть легального возраста. Переходим на следующую страницу, потом еще и, наконец, доходим до места, куда надо ввести твой **GOLD ID**. Как мы и поступаем. Нажимаем Ентер... Опа! И мы уже в платном разделе! И вот здесь наступает самое главное! Мы заносим в закладки адрес странички, которая вывалилась после ввода **GOLD ID**!!! В данном случае — **http://www.***.com/triple/main.htm**, и теперь безо всякого **ID** из любого места в любое время можем придти на эту страничку или напустить на нее какой-нить офф-лайновый броузер и прочую лабуду. Точно так же мы поступаем со всеми серверами, которые нам понравятся. Вообще,



GOLD ID нам нужен только для того, чтобы один раз по нему зайти и поставить себе закладку. Не гарантирую, что на всех серверах это прокатит, но процентов **80** — точно! А если учесть, что таких серверов — больше **10000**, и если коннект хороший, то придется или покупать несколько **10**-ти Гигабайтных винтов или ЦД-резак с кучей болванок. Описанная (прошу заметить — не обосранная\обкаканнайййя) выше система получения **ID** проходит на многих **Validate**-серверах такого плана, например, на **www.pornopass.com**. По крайней мере, так говорят разные действительно крутые ребята, которым что-нть хакнуть — как два байта перекачать.

Вот вроде бы и все — халявное порно у ваших ног. Жду ваших пожеланий, напутствий, повесток от прокурора и вопросов. А если серьезно — чем маяться со всем этим геморром, пойдите отыщите себе нормальную подружку и проведите с ней день-другой на ближайшем сеновале — все лучше, чем за компом болтаться. Лето все-таки. Хорошего вам коннекта и приятного утреннего стояка!

X



Шпионаж

Сергей Покровский (pokrovsky@xakep.ru)

Все знают выражение «враг не дремлет», а в противовес этому «врагу» наши (и не наши тоже) доблестные спецслужбы выдумывают все новые и новые способы борьбы. Если для некоторых, после падения социалистической империи, вся «борьба» прошла, то спецслужбы и не думали останавливаться. И прогресс работал на них прежде всего, а уж потом на тебя и меня. Ведь не секрет, что самые новейшие разработки сначала уходят в военную отрасль, а уж потом все, что там не пригодилось, идет на гражданские нужды. Ну а если эта разработка вообще самая рулезная во всем мире, то военные отдыхают, а за дело берутся всяческие **КГБ, ЦРУ, МИ-6** и подобные.

Просто Ксерокс

В далеких 60-ых, когда совковые дипломаты, тусующиеся в нашем посольстве в Вашингтоне, наслаждались самым крутым (по тем временам) офисным оборудованием, среди удобных американских приборчиков у них оказалась 914-ая модель Ксерокса. Эта супер-машина была чудом техники своего времени: впервые полностью автоматическая, со скоростью 7,5 страниц в минуту, в общем, кайф полный. Но «недокументированные функции» бывают не только в твоем любимом **Windows**, а часто их «не документируют» специально. Так вот,

этот потрясающий ксерокс втихаря подрабатывал агентом иностранной разведки (левачил короче ☺).

В **1962** году ЦРУ заключило договор с компанией **Xerox**, чтобы та разработала миниатюрную камеру, которая должна была быть установлена внутри ксерокса в посольстве Советского Союза в Вашингтоне. Группа инженеров **Xerox**, состоящая из четырех человек, начала работать над этим заказом в заброшенном кегельбане и создала рабочую модель — измененную домашнюю кинокамеру, оборудованную специальным устройством, заставляющим срабатывать камеру при каждом копировании документа. Простейшая вещь! Но это по сегодняшним временам, а тогда это было чудо техники.

В **1963**-м крошечное оружие Холодной войны было установлено техником **Xerox** во время обычного техосмотра оборудования в Советском посольстве. При всех последующих осмотрах этот же техник заменял пленку в секретном устройстве. Эту историю рассказал один уволенный инженер, который принимал непосредственное участие в этой интриге. Что же касается компании **Xerox** и ЦРУ, то они упорно продолжают хранить молчание об этой операции, притом что и другие инженеры **Xerox**, участвующие в этой операции, подтвердили эту историю.

А теперь прикинь такую вещь: если эта микрокамера была создана, то уж явно не в единственном экземпляре. А это значит, что подобные «офисные помощники» были установлены во многих посольствах по всему миру, чтобы бдить за чужаками и потенциальными врагами Соединенных Штатов. Вот это и есть



пример традиционного подхода к разведке — проникновение в чужие секреты с помощью современной техники. Про жучки вообще можно не говорить, так как одно это слово уже ассоциируется со спецслужбами.

Ты считаешь, что Инет – это свобода? Наивный...

В последнее время Интернет всё больше используется как основное средство для передачи данных между различными структурами. Если в России сетевые возможности еще только открываются, то в Соединенных Штатах, в стране, которая дала рождение Интернету, Сеть используется для проведения торговых операций, передачи данных между телефонными, электрическими, биржевыми, банковскими, да даже пожарными организациями. Механическое управление разными процессами уже постепенно отходит в историю и многие жизненно важные системы управляются электронно. **ФБР хранит данные о каждом гражданине США в огромной базе**, доступ к которой можно получить через Интернет (смотрел фильм «Сеть»?). Эти базы содержат всю личную информацию о человеке, начиная с адреса его проживания и заканчивая его картой социального страхования и водительскими правами. Военные и правительственные структуры тоже активно используют Интернет для обеспечения доступа своим подразделениям по всему миру к своим базам данных. А как это все защищать-то? Прикинь, что будет, если ты сможешь ломануть эту базу и выцеплять инфу о любом человеке или

залезешь в сети электрических компаний и начнешь дистанционно управлять ими, включая и отключая свет во всем Лос-Анджелесе

каждые 15 минут. Прикольно? Тебе да, а жители Лос-Анджелеса так не думают. J Вот поэтому американцы серьезно подсели на измену из-за такого сумасшедшего развития Инета. Босс ЦРУ, Джон Дойч, заявляет, что США планируют усилить работу в проведении так называемой «информационной войны». Он предупредил, что американской национальной безопасности угрожают враждебные иностранные правительства и хакеры, которые пытаются выявлять дыры в безопасности военных баз данных в Сети и стараются, пользуясь этими дырами, получить доступ к конфиденциальной информации и по возможности нанести урон этим базам. Бредятина, да? Лично мне это напоминает советскую пропаганду, основанную на всеобщей паранойи. Кругом враги, враги, враги. Однако именно в этом стиле рассказывает Дойч: «У нас есть доказательства, что ряд стран во всем мире разрабатывает доктрину, стратегии и инструментальные средства, для проведения массированных информационных атак». На самом деле, я не думаю, что американские военные базы данных, в которых может содержаться хоть какая-нибудь важная информация, подключены к Интернету. Они работают в собственной, автономной сети, никаким образом не контактирующей с Интернетом. А вся эта шумиха создана для того, чтобы выбить из правительства субсидии на принятие защитных мер от «гнусных хакеров». Но давай искренне поверим Дойчу, смахнем слезу, раскроем пошире глаза, стряхнем лапшу с ушей и посмотрим, чего же именно опасается ЦРУ. Его самым большим опасением является возможность того, что хакеры, террористические организации или другие нации могли бы использовать информационные методы войны как часть нападения, разработанного чтобы серьезно разрушить компьютерные системы США. Можно считать это выдумками ЦРУ для обеспечения себе статуса активно работающей конторы, но, с другой стороны, доля истины в этой бредятине есть. Допустим, что военные компьютеры подключены к Интернету, тогда для того чтобы провести военную операцию в Штатах, вовсе не нужно посылать туда бомбардировщики или запускать атомную бомбу, можно спокойненько, с помощью Сети, ломануть системы защиты, отключить электростанции, телефонные компании и так далее, и эти разрушения станут намного более существенные, чем атака тысячи бомбардировщиков. А теперь подумай над тем, что всю эту войну можно развязать не выходя из дома! Позвонил друзьям, кинул мессаджи на аськи, назначил время и вперед, «За Родину», «За Сталина» ☺. Это тебе не по **www** шляться или порносерверы ломать. За такие вещи даже не посадят и бить не будут — умрешь быстро, от одного выстрела.

Хакеры и спецслужбы

Начнем с Левина. Вот уж действительно громкая история. О ней протрубили все, кто только мог. Для непосвященных напомню официальную версию. Петербургский хакер, работавшим «под крышей» бандитов, ломанул Ситибанк. Ворвавшись в компьютерную систему Ситибанка в Нью-Йорке, он захватывает больше **10 миллионов долларов** и пересылает деньги в другие банки по всему миру. Круто? Да ничего крутого — единственный замечательный прикол этого дела не то, что Левина взяли, а то, что этот случай стал достоянием общественности, когда Ситибанк запросил его выдачу. На самом-то деле банки пытаются хранить такие инциденты в тайне (сам понимаешь, что это очень плохая реклама для них). Но есть достаточно достоверная информация, что

каждый год в Европе и Соединенных Штатах происходит приблизительно 36 взломов банков,

в результате которых хакеры разживаются суммами больше чем **1 миллион долларов**. Об этом просто никто не говорит! А при чем тут спецслужбы? А при том, что вся эта история — полное фуфло. Нет никакого хакера-Левина. Если Левин хакер, то я — Санта Клаус. Просто кто-то из бандитов решил намыть денег с помощью Инета. Не получилось. А вот почему же об этом все так разорались-то? Есть неофициальная версия, которая мне кажется более правдоподобной. Был такой человечек, **Megazoid**. И ломал этот человечек компьютеры, как ты семечки грызешь. И вот однажды он ломанул Ситибанк. Зашел с терминалки в сеть Ситибанка, нашел несколько дырочек, сгрузил с фтп-шника на сервер Ситибанка свое файло и давай там ко-

паться. Но **Megazoid** был человеком бедным и решил он админу дырочку продать, а заодно и шелл там получить. Кинул письмецо, а админ ему в ответ «пошел на хрен, я сам крутой» (как это обычно и бывает). Что там дальше у них происходило — сказать трудно (ведь это все — одна из версий), но в конце концов свела нелегкая Мегазоида и Левина. Поговорили. И Левин всей этой фишкой так заинтересовался, что решил купить пару бекдоров Ситибанка, которые оставил **Megazoid**. Купил, ломанул, сел. Общественность торжествует, спецслужбы поработали на славу. Ну а теперь подумай, кому все это было нужно. Кому надо было поднимать эту шумиху? Вот и я о том же. Каждый доказывает, что он еще чего-то стоит по-своему. А агентам тоже кушать хочется.

По поводу проникновений в чужие компьютеры, **КГБ, ЦРУ, ФСБ, хакеров и Интернета** была написана отличная книга Клиффорда Столла под названием «**Яйцо кукушки**». Эта книга о хакере, которого нанял КГБ, для того чтобы тот ломанул сети американских военных баз данных и собирал там для КГБ определенную информацию. Астроном Клифф Столл работает админом в лаборатории Лоренса Беркелей. Он находит ошибку учета в 75 центов. После проверки всей системы Столл обнаруживает в системе **хакера по кличке «Охотник»** и докладывает об этом ЦРУ и ФБР. Но его никто не слушает, так как 75 центов — это не та сумма, ради которой можно оторвать от стульев задницы таких крутых ребят, как ЦРУ-шники и ФСБ-шники. Поэтому Столл начинает собственное расследование. Он подключает свой компьютер так, чтобы каждый раз, когда «Охотник» входит в систему, его устройство подавало звуковой сигнал. Столл долго следит за хакером, за тем, как тот вскрывает пароль за паролем и, наконец, получает суперюзера.

И вот тогда «Охотник» через сеть лаборатории Берклей получает доступ к сетям АрпаНет и МилНет (мамочки Интернета),

которые имеют непосредственное отношение к военным структурам. Проникнув в эти сети, он вламывается в **400** компьютеров и начинает сбор информации для КГБ. И вот тогда-то ФСБ и ЦРУ широко открывают глазенки, просыпаются и объединяются со Столлом в этом расследовании. Совместными усилиями им удается вычислить этого хакера, которым оказывается студент германского колледжа в Ганновере, решивший заработать денег на продаже секретной информации. ЦРУ подключает службы безопасности ФРГ, и хакера арестовывают. В общем, хеппи энд. Все довольны, все получили по ордену и почетной грамоте. Но рассказывать об этой книге я стал только по одной причине: она основана на реальных событиях. Эта операция по обезвреживанию хакера длилась **2 года, с 1986-го по 1988-й**. «Охотник» же получил кличку «**Ганноверский хакер**», и о нем до сих пор упоминают, когда пишут о безопасности в Интернете.

Как видишь, секретные службы уже давно просекли всю прелесть Интернета и пытаются заставить эту крутую фишку работать на себя. И это уже давно не первые пробные попытки, а отлаженная система работы. Информационные войны в конце **XX** века стали настолько реальными, что в определенный момент можно будет развернуть третью мировую не выходя из дома, сидя за клавой своего компьютера. И если раньше Министерствам обороны различных стран приходилось уделять особое внимание защите своих наземных, воздушных и морских границ, то теперь появилась еще одна граница — виртуальная. Ну и кто же эти границы будет защищать? На мой взгляд, это будут выросшие хакеры, которым надоест заниматься всякой шнягой бесплатно, и они применят свои знания для работы на спецслужбы и Министерство обороны, становясь виртуальными пограничниками, отслеживающими каждый электрон, проходящий от континента к континенту. По крайней мере, Департамент Обороны Соединенных Штатов уже начал набирать таких хакеров в свои ряды. **Так что скоро, для того чтобы работать в секретных службах уже, не нужно будет обладать хорошей физической подготовкой и владеть всеми видами оружия**, единственное оружие, которое нужно будет знать в совершенстве — это компьютер с его всегда заряженной обоймой электронов.

Кстати, Ситибанк вернул почти все деньги, кроме **400** тысяч долларов, которые канули безвозвратно.



Компьютерный шпионаж – безнаказан всегда

Компьютерный шпионаж в наше время стал таким же обыденным явлением, как подслушивание в 70-ых. С появлением компьютеров все базы данных секретных документов перекочевали с бумаги в файлы, для облегчения доступа к ним. Но этот доступ облегчился не только авторизированному персоналу, но и различным секретным службам. Основные направления, напрямую связанные с компьютерами, на данный момент таковы:

- Космические системы
- Исследования энергоносящих материалов
- Химические и биологические системы
- Исследование и разработка электроники
- Навигация и контроль за движением
- Информационные системы
- Информационные войны и связь
- Производство и финансы
- Морские системы
- Атомные разработки
- Сенсоры и лазеры
- Идентификация
- Эффективность оружия, разработка и исследование
- Разработка стратегий и принципов управления массами населения

Так что если тебе повезло работать в какой-нибудь конторе, которая связана хоть с одним из этих пунктов, то твоя контора становится потенциальным «клиентом» различных разведывательных служб. Власть всегда хотела знать все о таких разработках, однако, с переходом нашей страны на капиталистические рельсы, появилось много компаний, занимающихся защитой от несанкционированного доступа к конфиденциальной информации. Например, московская фирма «Маском», имеющая множество сертификатов по защите информации как компьютерной, так и обыкновенной, и проводящая такие работы, при поиске открытых каналов утечки в старом сталинском здании одного из своих клиентов обнаружила специально спроектированную шахту, позволяющую прослушивать и просматривать одно из помещений этого здания с черда-

ка. Во времена сталинских репрессий еще не было компьютеров, поэтому тогда создавались такие каналы для шпионажа. Но сейчас, в 90-ых, компьютеры используются повсеместно, и даже средства массовой информации, постоянно залезающие в различные секретные области и пытающиеся преподнести читателю наиболее точную и новую информацию, становятся жертвами шпионажа. Например, еженедельник **«Аргументы и Факты» (N12 (857), март 1997)** заявлял, что их компьютеры находятся под колпаком российских секретных служб, которые имеют несанкционированный доступ к статьям, находящимся в их сети. Редакция нередко получает звонки из соответствующих структур по поводу статей, которые еще не опубликованы, но уже находятся в редакционных компьютерах, что подтверждает подозрения о компьютерном шпионаже со стороны спец. служб, не говоря уже о том, что звонки дружественных представителей различных правительственных структур постоянно сопровождаются фразой: «Осторожно, наш разговор прослушивается». Я, например, тоже не уверен, что мой редакторский комп полностью безопасен. Звонков из спецслужб еще пока, слава Богу, не было, но гарантировать полную конфиденциальность по-моему сейчас не может никто. Ну сам подумай, если сейчас можно снимать излучение монитора с расстояния нескольких метров, то о какой безопасности мы говорим?

На самом деле проникнуть в чужой комп можно не только подкинув трояна (хотя я знаю — это твой любимый метод ☺).

Можно просто поставить жучок на сетевой кабель и контролировать всю инфу, которая по нему проходит. Ведь большинство организаций использует локалки вовсе не шифруя инфу в ней. Но даже используя PGP (статья «Почти безопасный хак» в этом номере), ты не защищен на 100% от прослушивания, просматривания, прощупывания, пронюхивания. ☺

ECHELON – Тотальный контроль

В январе 98-го комиссия Европарламента вынуждена была признать существование глобальной системы слежения «ECHELON» (по-русски говоря, «Эшелон»), которая позволяет прослушивать и анализировать средства телефонной, телексной и спутниковой связи, отслеживать электронную почту и перемещения пользователей в Интернете. Эта система нацелена как на частных лиц, так и на политические и другие организации. Станции слежения объединены в общую сеть с возможностью централизованного управления Национальными Агентствами Безопасности и некоторыми другими спец. службами. Случайно вылезший на поверхность отчет с грифом «для внутреннего использования» сразу получил широкий резонанс в Интернете и был опубликован на многих страничках. В отчете говорится о том, что система представляет собой **глобальную сеть**, подключенную к Интернету, использующую в своих шпионских целях большинство телекоммуникационных спутников, и за счет этого способная прослеживать всю передаваемую через них информацию, а именно: телефонные и факсовые звонки, Интернет-данные, пейджинговая и сотовая связь, телексы, электронная почта. Как говорится в отчете, в отличие от многих других шпионских систем, разработанных во времена холодной войны, система «Эшелон» нацелена не на военные цели, а прежде всего на политические организации, различные бизнес-компании, правительственные структуры практически в каждой стране. В основу системы положены последние разработки в области искусственного интеллекта, который позволяет автоматически отслеживать и фильтровать различные данные. В системе используются огромные словари отдельных слов, фраз и выражений, а также наиболее известных имен всех пяти стран, участвующих в проекте: **Соединенные Штаты, Англия, Канада, Новая Зеландия и Австралия**, но все же основное действующее лицо в системе — **Агентство Национальной безопасности Соединенных Штатов**.

«Внутри Европы вся телефонная, факсимильная связь и электронная почта перехватывается «Эшелоном»,

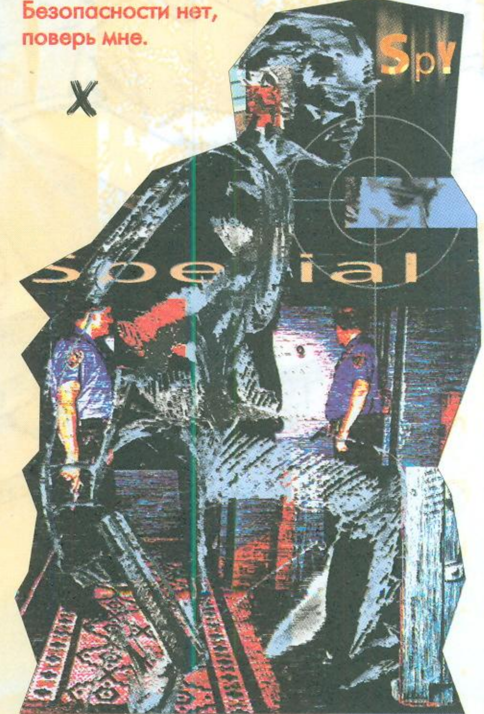
— говорится в отчете. Там же сказано, что эта система помогла обнаружить многих террористов, и было захвачено много полезной интеллектуальной собственности. Документ рассказывает о том, что в 1995 году страны, входящие в Европейский Союз, подписали меморандум (который до сих пор так и остается секретным), чтобы установить новую международную сеть прослушивания телефонных разговоров. На встрече представителей **разведывательных служб Европейского Союза и ФБР** они пришли к соглашению об ослаблении контроля за частными переговорами правительств, но усилению контроля за различными неправительственными организациями. Согласно соглашению, отныне любой человек или группа, попадающая под наблюдение любой из спец. Служб, будет вноситься в систему «Эшелон».

Ну а что касается России, то тут наши спецслужбы уже далеко шагнули. Пейджеры и мобильники — это уже все в прошлом. Все пейджинговые и сотовые компании выдают любую информацию на своих клиентов, распечатки сообщений, частоты и т.д. И это не их вина. Просто если бы они этого не делали, то никогда не получили бы лицензии. Но ФСБ этого мало. Она еще хочет контролировать и Инет. И для этого придумала СОРМ. Отличная система, основанная на наглости. Этот проект призывает провайдеров Инета устанавливать у себя специальное оборудование, позволяющее контролировать весь траффик любого клиента. Права человека? Да ты офигел! Это все пустые слова! Никаких прав у тебя нет, когда твои права мешают спецслужбам, запомни. Подробно рассказывать об этой системе я не буду, ты сможешь прочитать о ней в статье «Происхождение видов: белые слоны» в следующем номере.

И напоследок.

Естественно, что все эти факты говорят о вопиющем нарушении прав человека, его свобод. Но в деле борьбы с секретными службами побеждают всегда последние, и даже мы, журналисты, именуемые пятой властью, не можем противостоять этому огромному и хорошо отлаженному шпионажу, откровенно плюющему на все наши гражданские права. Мы можем только рассказать тебе об этом, чтобы ты знал правду, а не ту дезинформацию, которой тебя пичкают. Тему мы не закрываем и в следующих номерах обязательно продолжим рассказывать о компьютерном шпионаже. Расскажем о тех устройствах и программах, которыми пользуются шпионы, о технологиях, системах и, конечно, фактах. Ну а пока... пока стирай все секретное со своего винчестера.

Безопасности нет, поверь мне.



Клубы хакеру не помеХа!

Торик и MAL

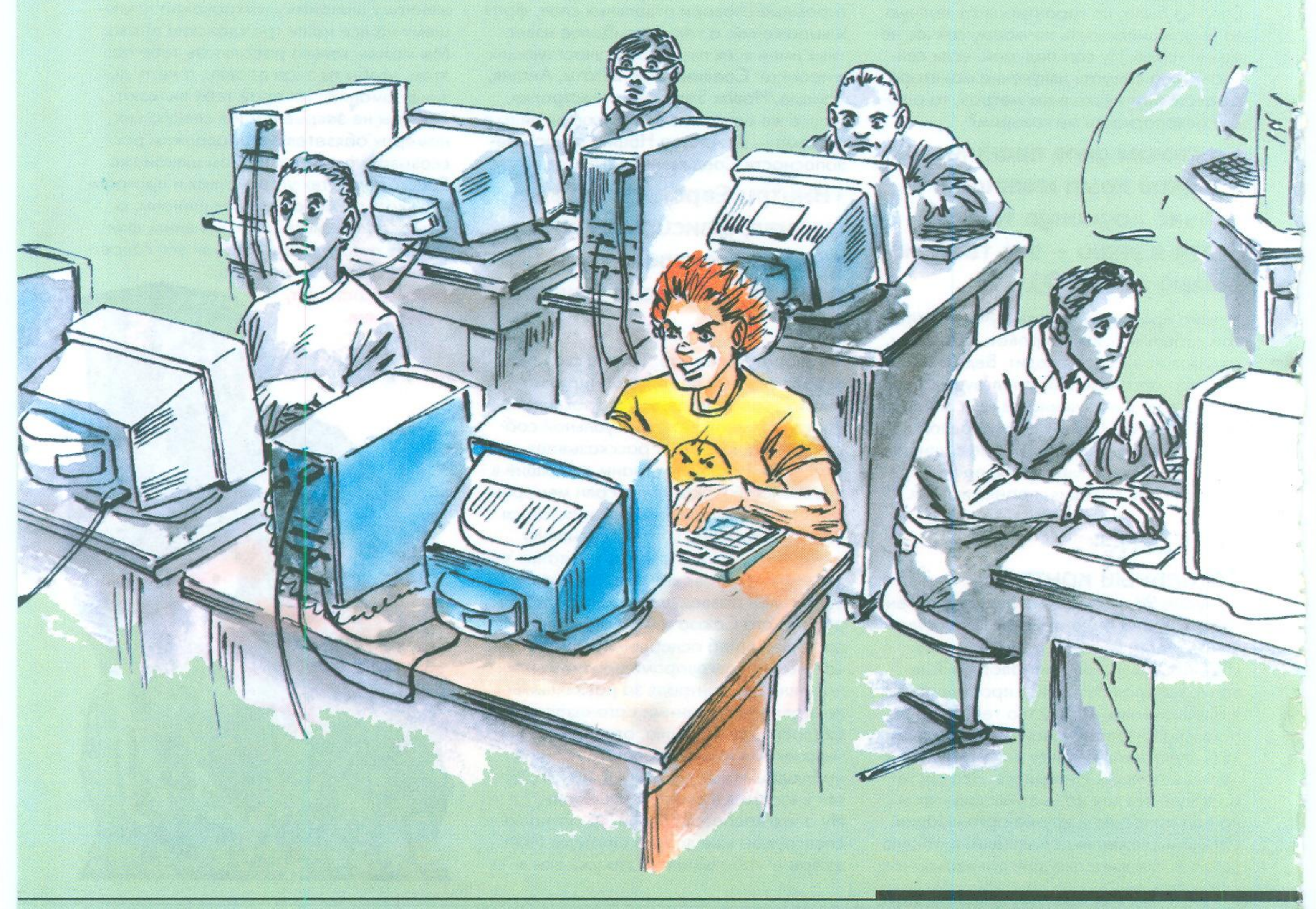
Привет, будущий крутой хакер! Будущий — потому что знания, предоставляемые **X**, бесценны и многочисленны. Опыт, как и возрастание нумерации **X**, приходит с годами, так что ты не так уж и скоро сможешь назвать себя «кул хацкером» — разве что Advanced User, да и то после прочтения этой статьи. А мой сегодняшний рассказ повествует о том, как же все-таки взломать недоступные на первый взгляд компьютеры в клубах сетевой игры. Зачем? Да затем, чтобы ты, потратив пятнадцать рублей (а примерно столько стоит час игры в клубе), смог постичь некоторые азы системного хакинга и поиграть в игры, которые, предположим, есть на соседнем компе, а у тебя отсутствуют.

Взламывать будем ВыньДОС NT 4.0, ибо именно эта система стоит на компах московских клубов «Геим Порт» и «Неолит».

Так как свои хакерские действия я производил исключительно в стенах данных заведений, за то, что у тебя сработают нижеприведенные приемы в любимой редакцией **X** «Нирване» или других клубах, я ручаться не могу.

Итак (заранее извиняюсь за тавтологию), захотел ты поиграть в компьютерные игры. Но не дома на старенькой «четверке», а в самом что ни на есть специальном заведении, в котором этих самых компьютеров до фигища — Компьютерном Сетевом Клубе. И вот пришел ты, предположим, в клуб; заплатил за час/два/три или, что еще лучше, за ночь; выбрал себе компьютер в месте, куда далеко не каждый администратор добирается; монитор, на котором далеко не все отражается (хинт: сделай яркость поменьше — экран во время игры и экран во время системного хакинга сильно отличаются), и уселся за этот самый компьютер немножко расслабиться. Расслабляться можно двумя способами: играть в игры, скудное количество которых представлено на твоем компьютере, либо покопаться в сетке и нарыть парочку клевых гамесов типа DeathMatchDemo небезызвестной Дайкатаны (а ее ставят не во всех клубах и не на всех компах) или NFS4, вовремя спертой нашими доблестными пиратами. Но если в первом ты и сам разберешься, то вот с сеткой могут быть проблемы. ☺

Первым делом запусти что-нибудь «легкое», то есть такую игрушку, в которую можно переключиться в любой момент за доли секунды. Скажу сразу: КуДвака не подходит, слишком долго монитор перезагружается, а вот какие-нибудь Worms Armageddon или Age of Empires как раз подходят. В общем, запускаешь игрушку, нажимаешь Alt-Tab, а дальше действуешь в зависимости от вредности админов.



1а. Вредность на минимальном уровне. Ярлык «Сетевое окружение» имеется прямо на рабочем столе. Кликаешь на него и переходишь к пункту **2**.
1б. Вредность нормальная. С десктопа убраны все ярлыки, но поиск вполне функционален. Жмешь **F3**, набираешь в строке поиска **explorer.exe**, дальше выходишь в сетевое окружение. Переходи к пункту **2**.
1в. Вредность чисто админская. На вызов поиска или запуск **explorer.exe** злобно огрызается, мол, админ не позволяет. OK, жми **F1**, выбирай любую тему (через Index), кликай на нее правой мышой и выбирай «What`s this?». Глупые админы не в курсе, что если они отрубают доступ ко всем файлам, то это же относится и к хелпу.

А глупые Винды, в свою очередь, не найдя файла, предлагают сделать это лично тебе, любезно выводя окно выбора файла прямо под нос.

Кликай правой кнопкой небезызвестного грызуна на «**My Computer**», выбирай Explore — и вот вам Проводник! НО! И здесь тебе могут ограничить доступ двумя линками к все тому же Моему компьютеру и Десктопу. Без проблем! В панели вверху выбирай **Tools/Go to...** и набирай «**C:**» для получения доступа к своему первому харду (на нем держат ВыньДОС и системные файлы) или «**D:**» — для диска, на котором обычно держат игры. В любом случае, для переноса файлов тебе понадобятся оба.
1г. Вредность максимальная. Хелп оказывается найденным и, естественно, не предлагает поискать отсутствующий файл. Без проблем! Выходим в чисто поле (**aka Desktop**) и нажимаем волшебную конфигу из двух кнопок: **Shift + F10**. Выскакивающее как чертик из коробочки меню чем-то очень напоминает.. ну да, это та фенечка, которая должна была появиться от нажатия правой кнопки мыши! В любом случае создаем новую папку, кликаем на нее правой кнопкой грызуна и выбираем... верно, **Explore**. Если не срабатывает **Shift+F10**, то есть еще одна дырка, подтверждение тупости админов и техдиров. Дело в том, что клавиатура, приаттаченная к компьютеру — ВыньДОСовская. То есть на ней имеются аж три дополнительных клавиши. Их-то и будем использовать. Запиши или запомни последовательность: **Start** (это такая кнопочка, на ней нарисован логотип окон ☺), **Escape**, **Tab**, **Tab**, **Properties** (на этой кнопке нарисовано выпадающее меню ☺), **Create —> New Folder**, **Start**, **Escape**, **Tab**, **Tab**, **Properties**, **Explore**. Переходим к пункту **2**.
2а. Теперь присмотрись внимательно к окружающим машинам. Обрати внимание на те, которые включены и на которых играют в твои любимые игрушки, так и не поставленные на твой комп! Выбирай из сетевого окружения номер полюбившегося компьютера и заходи на диск **D** (там наверняка валяется нужная тебе игра).
2б. Эти сволочи не дают тебе войти в сетевое окружение! Заходи в **Tools/Go to...** и набирай «**c:**» (без кавычек). Поищи директорию Windows, в ней файл regedit.exe. Если его там нет, лезь на диск **D** (**Tools/Go to... —> «D:»**) и ищи там. Запустил? Теперь в Реестре лезь в *HKEY_USERS\DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer* и в опции **NoRestrict** ставь значение **0**. Во всех опциях всех подразделов также ставь **0**. Перезагрузи комп и можешь заходить в Сетевое Окружение. Переходи к пункту **3**.
3. Нашел нужную гамесу? Кликай на игровой директории (той, что на удаленном компе) правой мышой, выбирай **Copy**, заходи на свой диск **D:** (или **C:** — зависит от вместимости хардов и мозгов админов), в директорию **Games**, кликай на пустое место все той же правой кнопкой мыши и выбирай **Paste**. Подожди чуток, и на твоем харде появится искомое! Теперь надо бы прописать игрушку в меню «**Start**» **aka** «Пуск». Заходи на диск **C:** (опять-таки это может быть и диск **D:** — причины см. выше), в директорию с ВыньДОСом. Найди там директорию **User**, в ней — создай ярлык к запускающему игру **EXE**`шнику (прости Господи, слово-то какое!): правая мышка, **Create Shortcut**. Не перезагружая компьютер, открой меню **Start/Programs** и посмотри, появилась ли там ссылка на твою игру. Если да, то все в порядке, можешь закрывать все окна Проводника и играть себе смело.
Ого, тут **MAL[inux]** (тот, что из **KpZ**) стучится в асю и предлагает свои способы влезть в сеть и морально развлечься посредством несанкционированного доступа к локалке. Вот еще немножко инфы на тему «Как попортить нервы бедным администраторам».

В 50% клубах админы настолько доверчивы людям или настолько тупы, что ничего не прячут.

Поэтому ищешь на рабочем столе ярлык сетевого окружения, кликаешь на него и видишь списочек всех компов. Смело кликаешь на компьютер, который нужен, и ты там. Но иногда бывает так, что кликаешь ты на комп, а он тебе: «А ну введи-ка пароль, парень!». Не беда... заходи в «Мой компьютер», смотри на свойства диска **C:**, а точнее, доступ... хм-м... и видишь там пароль в звездочках. Объяснять, как оттуда вызволить нормальный пароль, не буду — это все знают (Мэл имеет в виду спецпроги, которые неплохо было бы принести с собой на дискетке либо скачать из Интернета, если с твоего компа есть к нему доступ).
Ладно, допустим, что сетевого окружения там и в помине нет, проводника нет и вообще ни фига нет, кроме игр! Делается все очень просто. Тут есть пара способов, первый я не пробовал, но, думаю, пройдет. При перезагрузке нажми **F8**, войди в **DOS**, сотри все **Profiles**, файлы с расширением **PWL** и заново перегрузись — вот все у тебя и появилось. Но админ ведь увидит и башку оторвет, точнее, мне бы пришлось башку ему отрывать, если б он увидел и начал бы на меня гнать. Ладно, залез я, допустим, на комп к Васе Пупкину (привет Экслеру!). Все стирать долго и неудобно, хотя можно. Тогда мы сделаем так: быстренько пишу строку, которая случайно все стирает подчистую без предупреждения и незаметно, сохраняю ее в файл **autoexec.bat** и раскидываю этот файлик по всем компам. Через **20** минут начнется паника.
ДА! Я еще тут для себя запустил инспектора сети, вдруг админ полезет ко мне на комп — бывают такие сволочи, которые лезут и воруют ваши аси. Поэтому я все это отслеживаю, и если что — баню его админский комп, и фига он ко мне залезет. Ну а если стирать не хочу ничего с их компов... то что же можно еще сделать?
Есть вариант с удалением экзешников их реестра. Заходи на удаленный комп, запускай ЕГО regedit.exe, заходи по адресу *HKEY_USERS\DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer*, но «**NoRestrict**» не трогай, а в подменю сотри все экзешники игр, которые там прописаны (только не вздумай стирать сам «**regedit.exe**»!). После перезагрузки юзера ждет сюрприз! Единственная проблема: если на компе стоит ВыньДОС 98, ничего не пройдет. Зато можно пошалить, как говаривал Карлсон с небезызвестной крыши. Например, стереть все конфиги из директории **Quake2**...
Можно «одолжить» аси, пересылая все клевые ДБ себе на **e-mail**, можно снести квэйк и засечь, сколько еще будет играть парень, пока не поймет, что его игре настал капитулейшн. Ну и много еще всего! Типа, просто немного фантазии и сообразительности — и походы в Интернет-игровые-салоны будут доставлять вам истинное удовольствие!

P.S. Система **PDCShell 2** (стоит в **Game Port** и, по слухам, в Орках) взламывается не просто, а очень просто. **Ctrl+Alt+Del**, значок вопроса, любая тема — дальше через хелп запрашивается эксплорер (см. выше).



Мои свойства! Мой браузер!

Baklan (rip@ok.ru)

Еще совсем недавно (всего 4 месяца назад), мне впервые попался в руки этот журнал. В рубрике FAQ был расписан один очень интересный вопрос, как сменить заставку виндов при запуске и выпуске? После того как я всласть наизвращался с могилой Билли при запуске виндов, мне показалось этого мало, и я решил придать очередную черточку индивидуальности своей операционной системе. Все вы наверняка знаете, что если щелкнуть по значку Мой компьютер на Рабочем столе и выбрать пункт свойства, то откроется окошко, которое обладает нехитрым названием Свойства: система. На вкладке Общие ты можешь наблюдать название своей ОС, имя пользователя, тип процессора и количество оперативки в МБ. Я решил внести несколько своих изменений в это окошечко, и вот что у меня получилось после нескольких бессонных ночей (см. картинку). А как я это сделал?

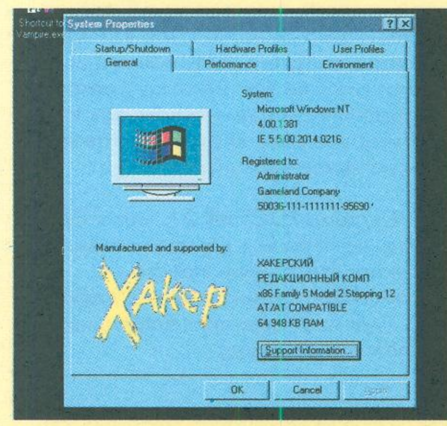
Мой компьютер? А почему там все не я писал?

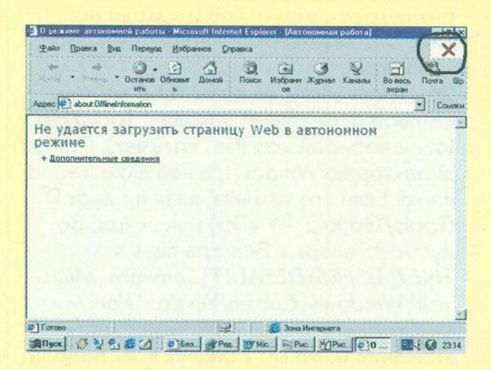
Принцип действия похож на смену пусковой заставки форточек. Для этого черного дела тебе понадобится какой-нибудь текстовый редактор типа ПИСАЛКА (aka Блокнот) и какой-нибудь графический редактор типа РИСОВАЛКА (aka Paintbrush). Рассмотрим все действия по порядку.

1. Создаем в ПИСАЛКЕ файлик вот такого содержания:

[general]
Manufacturer=Не трогать
Model=Взрывоопасно

[OEMSpecific]
SubModel=<My Computer>
SerialNo=<12345>
OEM1=<05.05.97>
OEM2=<Eintrag>





[Support Information]
Line1=Семейство форточек MUSD DIE
Line2=Все винды — ГОВНО
Line3=Сме-е-е-е-е-е-ерть ИМ!
Line4=
Line5=

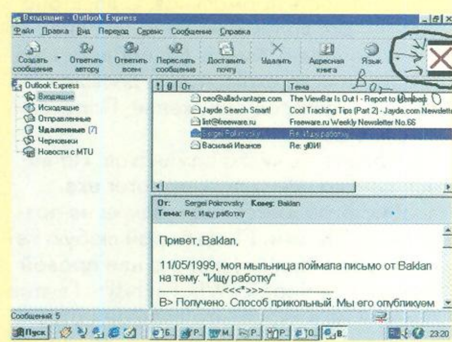
Не забудь пустые строчки вставлять там, где надо, а то ничего не получится. Называй его oeminfo.ini и помещай его в директорию Windows/System/. Первая половина пути пройдена.

2. Теперь идем в РИСОВАЛКУ и создаем небольшой рисуночек размером 160x120 (размер задан не жестко, возможны варианты: плюс-минус 20 точек) на сером (системном) фоне. Так лучше выглядеть будет. Называем его Oemlogo.bmp и помещаем в Windows/System/. Все! Вот и вторая половина пути пройдена. Несложно же ведь? Теперь при вызове «Свойств системы» из Панели управления или, щелкнув правой кнопкой мышки на значке Мой компьютер и выбрав пункт Свойства, на вкладке Общие ты сможешь любоваться собственным творением.

Нажатие кнопки «Поддержка...» вызовет к жизни содержимое строк [Support Information].

Браузер тоже будет твой!

Ну а теперь мы займемся косметическим ремонтом детища Мелкософта. Наверняка все юзвери ушастые (и не ушастые) знают такую феньку, как Интернет Эксплорер. И когда ты используешь этот пропатченный, прожученный (от слова БАГ) интернет-клиент, переходя со страницы на страницу, при загрузке последних в правом верхнем углу крутится надоедливый шарик, автоматом рекламируя «иховый» продукт. Ну а я, типа того, объясню, как тебе от этого долбанного шарика избавиться и сделать так, чтобы там показывался твой собственный рисунок. Будем пользоваться теми же средствами, что и в предыдущем случае — Писалкой и Рисовалкой. Разложу все по полочкам! Для начала создаем в Пэйнте рисуночек размерами 26x26. Любой! Да какой душе угодно! Размеры только соблюдай. Потом еще один точно такой же, но размеры другие — 38x38. Оба в формате BMP, 256 цветов. Называем их... да как угодно, например, 2626.bmp и 3838.bmp. Только так, чтобы потом не запутаться самим. Далее, что гораздо сложнее и требует немного терпения и кропотливости, создаем BMP файл размерами 26x260, который будет представлять собой нечто вроде киноленты с десятью кадрами, каждый из которых будет иметь размер 26x26 и являться последовательным элементом анимации. Количество кадров может быть любым, но не стоит чрезмерно увлекаться и забывать о том, что каждый «кадр» должен иметь стандартный размер, т.е. высота этого рисунка в точках должна являться произведением количества «кадров» на 26 (КАДРЫx26). Назови получившееся творение, к примеру, 2626s.bmp. Далее создаем такой же «кинофильм», но с размерами «кадра» 38x38 точек. Пусть он будет называться 3838s.bmp. Теперь копируем все четыре графических файла в папку, где располагается сам Internet Explorer. Расположение не особо важно, но так проще будет искать потом. Теперь запускаем REGEDIT, выбираем «Hkey_Current_User\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar» и создаем два новых строковых параметра: BrandBitmap и SmBrandBitmap со значениями, указывающими путь к твоим рисункам. Вот вроде и все. Остается только перезагрузить компьютер, чтобы все изменения вступили в силу. И при следующем запуске Internet Explorer ты сможешь любоваться получившимся. Причем инициал X будет мелькать 10 цветами. Вот тебе и анимированный Гиф! Ты спросишь, а зачем мы корячились и создавали «кинофильм» 38x380 и рисунок 38x38? Могу сказать только одно! Запусти почтовый клиент Outlook Express и все сам увидишь!



Ну вот! Теперь ты можешь смело похвастаться перед своими друзьями, какой ты крутой хакер. В следующий раз мы с тобой еще чего-нибудь эстетически исправим (обгадим).

X

Самые «урожайные» компьютерные хаки всех времен и народов

Андрей Князев

Хороший индеец — мертвый индеец, а умный хакер — это живой хакер. Живой и, я бы еще добавил, свободный. Мы все ни по разу слышали и читали про разные «громкие» хаки, типа взлома Ситибанка несколько лет назад. Все слышали про беднягу Левина, но кто, помнит сколько денег он взял: миллион, два или десять. Точно так же вряд ли кто вспомнит и о других примечательных взломах. Но если люди ломают серьезные системы, то, наверное, они делают это не только «в образовательных целях». Так уж удивительно устроен человек, что он имеет страсть к наживе. От «децила лэвэ» очень сложно отказываться, когда можно сделать «easy money». Мы решили слегка обобщить информацию о тех, кто по-настоящему «взял банк», а не играл в песочнице...

История I.

Обворованные индийцы

Летом прошлого года хакеры из группы Milw0rm взломали локальную сеть индийского ядерного центра. Хакеры весьма искусно обставили свою операцию, проникнув вначале на сервер **NASA**, оттуда — на сервер ВМФ США, с сервера военно-морского флота они отправились на машину dencom.army.mil, принадлежащую... стоматологической службе **US Army**. И именно с последнего сервера и велась атака на индийский сервер. Сидел себе на работе как-нибудь индийский сис-админ, вдруг, бац!, данные тырят, и не кто-нибудь, а любопытные зубные врачи из Америки. Тут хочешь, не хочешь, будешь кипятком... ☺.

Ребята из **Milw0rm** вошли к индийцам, можно сказать, играючи, т.к. у тех был безграмотно сконфигурирован брандмауэр локальной сети, имеющей выход в **Internet**. Через эту локалку парни и попали во внутреннюю сеть ядерного исследовательского центра.

Как показалось в начале, ущерб был в общем-то достаточно символическим: измененная Home page на **Web**`е +... все данные, до которых они смогли дотянуться, — по меньшей мере **5** Мб сверхсекретной информации. Неплохо, да? Мотивировка ребят из **Milw0rm** оказалась благородной до безобразия: «Мы могли бы предоставить всю имеющуюся информацию международным террористам или продать ее кому-то еще, и получить за это хорошие деньги, но мы не хотим доставлять миру проблемы. Мы лишь выступаем против ядерных испытаний»!

А теперь самое интересное. Кто же эти умельцы? Год назад, когда был осуществлен взлом, группа состояла из шести человек в возрасте от **15** до **18** лет. Двое членов команды — американцы, еще двое — англичане, один из Голландии и еще один из страны коров и сливочного масла — Новой Зеландии. Эти ребята еще живы и, возможно, еще порадуют нас новыми хаками.

История 2.

Обездоленные новозеландцы

В ноябре прошлого года **5000** новозеландских сайтовладельцев были лишены своих... сайтов.

На радость многим только начавшим практику или совершенствующим свое мастерство хакерам в просвещенных по части **Internet** странах вовсю процветают службы хостинга, оказывающие свои услуги за достаточно символические по западным меркам деньги.

Провайдер **I-Hug**, который предоставлял сервис, родом из Новой Зеландии, сама «убитая» машина физически располагалась в одной из калифорнийских служб хостинга, с которой у **I-Hug** был договор. А сделать свое «грязное» дело «убийце» помогла элементарная, не раз описанная в Сети дыра в системе защиты, реализованная с помощью **CGI**-скрипта. Эта система защиты стандартна для всех пользователей этого провайдера, и через аккаунт одного из пользователей и был произведен хак.

В общем ничего особенного... Вот только цифра. **5000** сайтов на одной машине потерты за десяток, другой минут.

История 3.

Утекай!

Нет! Муми Тролль здесь ни причем. Здесь причем один из самых известных, как теперь политически грамотно говорить, кибер-преступников США — Джастин Петерсен (**Justin Petersen**). В сентябре прошлого года дядя «склеил лыжи» от взявших с него подписку копов и был таков.

В числе подвигов сего славного мужа (**38** лет от роду):

1993 год — обвинение в электронной краже номеров кредитных карточек.

Тот же **1993** — создание системы, позволявшей его друзьям первыми дозваниваться до радиостанций и получать все призы (другие желающие при этом просто отдыхали, т.к. их звонки наглухо блокировались).

Мсье Петерсен решил сотрудничать с властями и стал потихоньку шпионить за братьями-хакерами, пытаясь вывести их на чистую воду. Благо прецедент уже был. Именно Петерсен в свое время помог властям уличить Митника в нарушении закона во время испытательного срока. Гад!

Но то ли братья-хакеры пообещали ему намылить шею, то ли не поладил со своим офицером-надзирателем (официальная версия). В общем дядька слинял от правосудия за пределы США.

Мужик может гордиться, имея в запасе кучу понта и не очень много сделанных «реальных», весомых дел, у него неофициальное звание «самого опасного хакера **№2**» (а может **№3**). Что-то типа того. Как говорят, в деле со звонками на радио его и его подельников подвела элементарная жадность. На радио разыгрывали машины (в смысле «реальные» автомобили), и **3** раза подряд выигрывал один и тот же человек. Как тут не призадумаешься...

История 4.

Владимир Левин

Как гласит официальная версия, **Владимир Левин**, программист из Санкт-Петербурга, выпускник Ленинградского Технологического Института со своего домашнего компьютера осуществил проникновение в компьютерную сеть банка **CityBank**. В результате им был нанесен ущерб на сумму около **10 млн. зеленых (американских) долларов**. Парня поймали и посадили за решетку. ВСЕ. Конечно, все было не так или не совсем так.

Сам Левин признал себя виновным в краже «лишь» **3,7** млн. $. Тогда кто переводил деньги на остальные **2/3** от **10** миллионов. Пушкин?

По еще одной версии Левин был вообще не причем, он лишь попытался слегка срубить капусты. Купил за **100** баксов у находившегося в запое одного из реальных (питерский хакер по кличке Мегазоид, он же Протозоид) ломателей-исследователей банка кой-какую информацию и пустил ее в ход. На чем и погорел.

Вот так теперь грабят банки. Берут деньги, берут банку и набивают эту банку деньгами. Потом берут и грабят эту банку. Граблями.

А на самом деле. Грабить банки, это, наверное, весело. Вот только потом всю жизнь придется скрываться от полиции, от братьев-хакеров. В общем, нужно быть морально для этого подготовленным. Хотя...

За сим позвольте пока откланяться... Банка ждет...



СРУБИ БАБКИ В СЕТИ

Relanium (rel@xakep.ru)

Скромное и небольшое пособие о том, как честным образом заполучить корок сопеек на мороженое, девок и прочие пивосопряженные радости жизни.

Бабки, и как за них бороться

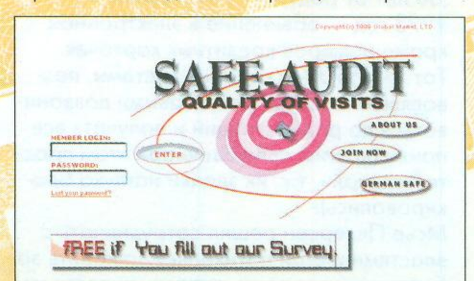
Ты уже, конечно, супер-хацкер. Ты уже почти развел на раз-в-неделю всех знакомых девок из сети, и они от тебя в восторге, но вот беда: на них же деньги нужны (с бескорыстными девушками связываться зачастую опасно: они могут захотеть за тебя замуж, и ты будешь гнить до старости в бесконечных уборках и стирках)! Вообще, ни для кого (а тем более для тебя) не секрет: на деньгах полмира держится. Бабки нужны на шампанское, на McDNLDS, на билеты в кинотеатр на последний ряд и на приличные презервативы: ты, конечно, можешь напоить подружку портвейном, сводить в пельменную, а потом напялить на себя какие-нибудь «DЫRKA EXTRA-SENSITIVE», но, есть маза, это свидание будет последним в твоей жизни, потому что девки тебя больше видеть не захотят никогда (слухи о парнях у них имеют свойство разлетаться очень быстро). Так что, я надеюсь, ты просек: деньги нужны, их надо срочно где-то настричь. Я решил помочь тебе в этом архитрудном и опасном деле. Но только вот что, парень: прежде чем делать что-то — думай головой, просчитывай все на шаг вперед. Если тебе придет письмо, а в нем вместо чека фотография розовой птицы обломинго — то ты пингвин, не надо было наглеть и набивать себе по сотне баксов в день. Не думай, что все Америкосы полные лохи (хотя так и есть). У них там на многих компах сидят наши, а они все твои наколки знают с глубокой юности и концепцию твою просекают на 100%. Короче, если тебя засунули глубоко... в тень, не расстраивайся и не пей водку с соседом, просто попробуй еще раз. Понравился спонсор, а тебя просекли и закрыли аккаунт? Напиши слезное письмо, что тебя злые дядьки научили, что ты никогда такого не делал, денег нет, семья большая и все такое. Они обязательно поведутся и дадут тебе второй шанс.

В какую сторону надо работать и с чего начать

Свою статейку я начну со способов, для осуществления которых тебе придется немного поработать, хотя — дело ясное — понимаю, это тебя сильно обламывает. Но ведь ты же денег хочешь или где? Короче: для начала предлагаю работу web-мастера. **Web**-мастер — это такой супер-крутой монстр, у которого есть своя страничка в сети. Для начала тебе придется сделать страничку, потом разместить ее в Сети, а вот только потом начать свои денежные опыты. Ты должен определиться с содержанием своей страницы. Если ты хочешь иметь возможность заработка у всех спонсоров — делай любую страницу (без порнухи — ее часто запрещают размещать на халявных серваках). Хотя какой-нибудь экстра-кул-хацкер открыл бы страницу, посвященную порно, типа «Двести поз на компьютерном столе» или «Не дай пропасть утреннему стояку». Опыт показывает, что толпы озабоченных придурков кинутся смотреть на данную феню, а ему того и надо! А за что бабки будут платить? За рекламу, расположенную на странице. Тут есть три варианта оплаты: первый — платят за количество показов баннера, второй — за количество клиентов, которые на нем кликнули, третий — за количество клиентов, которые кликнули, а потом сделали определенное действие (**sign-up**). Баннер — это такой разноцветный логотипчик, рекламирующий какую-нибудь хрень, обычно размеры у него 468x60. Сначала вот тебе список спонсоров для голимых страниц, на которых нет ни одной голой телки (спонсор это проверит!). Конечно, все понимают, что странички без телок — это полный отстой, но делают же такие, и ничего, денежки идут... Кстати, не советую ставить счетчик, так как это покажет спонсору реальное количество твоих посетителей. Спонсоры даются с очень краткой характеристикой, так как статья не может занимать четверть журнала.

Safe-Audit (http://www.safe-audit.com)

Этого ВЕЛИКОГО спонсора кидают пока немногие люди. Рекламируют многие, а кидать боятся, так как какой-то лох, косящий под кул хацкера, написал, что этот спонсор отлавливает любое левое прибавление денег. Парень, это просто урод какой-то с кривыми руками. Там есть баннеры, которые можно кидать на деньги по крупному, я это тебе авторитетно заявляю. За клик в этой конторе можно получить 15 центов, за sign-up — до 50 долларов!



ClickAgents (http://www.clickagents.com)

Эта английская контора является общепризнанным лидером в русской части Интернета. Каждый третий платный баннер принадлежит ей. Во-первых, привлекательная оплата — до 20 центов за клик, во-вторых, куча самых разных наворотов, начиная от бесплатного счетчика посетителей и заканчивая выборами лучшего сайта недели. Но я не советую тебе вешать эти сраные баннеры. Свои пятьдесят долларов ты будешь копить год, так как этого спонсора очень тяжело обмануть! Это чисто не в стиле кул хацкера, так что забей и читай дальше. Правда, можно повестить один баннер, потом вступить в клик-клуб «Кликер-Мент» (см. ниже).

Ну ладно, хватит уже про этих спонсоров для голимых страничек без голых телок! Вот у крутых хакеров, открывших

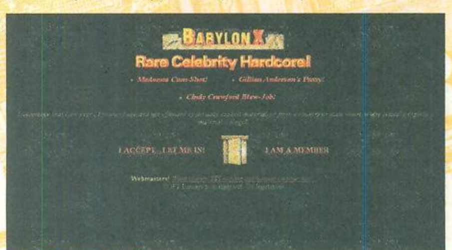


порно-пэйдж, все по-другому. Они размещают на ней баннер порнозоофилопедофилоникрофилоспонсора, который платит большие деньги. Порно-странички имеют больше всего посетителей, при умной работе на них можно иметь большие бабки. Сейчас ты увидишь описание лучших спонсоров в этой части сети. Кстати, так как порнуха везде запрещена (я уже говорил, да?), никому не дадут места для хостинга ни на одном сервере, кроме специальных порнушных. Например, можно разместить порнотворение на **http://www.porncorner.com/**, **http://sexplosion.com/**, **http://www.thx.com/** и на русских серверах. Потом ищут спонсора и начинают... Точно. Зашибать деньги. Все спонсоры, представленные в этой статье, проверены, кроме, конечно, спонсоров из списка «**100% ЛАЖА!**».

Babylon-x (http://www.babylon-x.com)

3 цента за клик. Куча атомных наворотов: много хороших баннеров с голыми

телками и большими сиськами (есть и текстовые ссылки), баннеры грузятся с их сервера, возможность переводить деньги в банк. Чеки по пятьдесят долларов шлют в начале месяца. Этот спонсор принимает «слепые» линки. Это значит, что он не отслеживает место, с которого пришел линк! Если ты нашел такого спонсора — радуйся! С ним можно практически не работать. Надо просто создать страничку, при открытии которой автоматически открывается еще несколько окон с заданным линком (линк спонсора для данного случая!). Предположим, что кто-то сделал страничку, которая открывает еще



пять окон с линком спонсора, а потом заманил туда пять тысяч человек. Так вот он разбогател аж на... 750 долларов (правда, более трех открывающихся окон никто не делает — это наглость). Спрашиваешь, как добиваются такой большой посещаемости не работая? Есть простой способ, который может внести очень большую лепту в дневной трафик! Берется фотография красивой телки (не голой, чувак! не поверят), размещается на сервере **http://www.icqfoto.ru** с припиской типа «Номер моей аськи смотри на домашней страничке! Готова общаться со всеми, кто мне напишет. Жду.» И оставляется, естественно, адрес странички, на которой размещены окна спонсора! В день фотографию видят минимум четыре тысячи человек, а дальше все понятно. Чтобы сделать открывающееся окно, в страницу вставляют следующий код (сколько кодов вставишь, столько окон и откроется):

```
<p><script language=»JavaScript»><!—
//by Rel
banner1 = open(«линкспонсора»,»любое
слово»,»toolbar=0,location=0,direc-
tories=0,status=0,menubar=0,scroll-
bars=0,resizable=0,copyhistory=0,width=
100,height=100»);
window.focus()
// —>
</script></p>
```

Только обязательно меняй слова в графе «любоеслово», в каждом коде должно быть уникальное значение.

EliteCash
(http://www.elitecash.com/)
Предлагает две спонсорские программы: либо **$0,17**/клик, либо **$35/sign-up**.



Минимальная выплата для проживающих за пределами США: $250. Если среди 1500 уникальных кликов ($255) не было ни одного **sign-up**'а, то человек переводится в **'per sign-up'**, но накопленные деньги все равно выплатят. В этой программе участвуют 4 сайта, у баннеров неплохой CTR (более 50 всевозможных баннеров). Правда, вот проблема — как каждый адрес откуда кликнули, фиксируется, так что напрямую обмануть этого спонсора сложно. Также ведутся на клик-клуб «КликерМент». Платят. Чек действителен 60 дней. Очень солидный спонсор.

CyberErotica
(http://www.cybererotica.com)
Очень много хороших программ для заработка. Можно заработать **21** цент за клик (можно ежедневно накалывать, но на небольшие суммы!), можно получать восемь центов за клик (вот тут хоть обнакалывайся до усрачки!), есть установка автоматически открывающейся консоли. Консоль — это та фигня, которая автоматически открывается при заходе на страницу, типа кода, который мы тебе дали.

Как получать деньги, совсем не работая, и что за это бывает

Чтобы найти спонсора, зайди на любой поисковик и набери «**$$$ for Webmasters**». Поисковик выплюнет несколько тысяч адресов, на которых ты можешь заработать. Есть, конечно, еще много работы для владельца страницы, но все предложенные варианты отпадают, если тебе вообще в облом работать, а денег хочется. Специально для тех, кому в лом оторвать задницу и поработать, есть другие предложения. Например, ты можешь получить какой-нибудь приз. Далее даны адреса, по которым разыгрывается самая существенная бодяга из представленной в сети.

Потерейка у Кирилла и Мефодия
(http://www.km.ru/about/konkurs.htm)
Разыгрываются их диски. Правда, лотерейка для умных, а не для очень умных. Так что кул хацкеру туда можно не соваться.

Потерея на Bs-Graphics
(http://www.bsgraphics.ru/viktorina.htm)
Вот это лотерея для тебя. На данной странице просят отгадать игру по ее скриншоту, что не должно составить для тебя никакой проблемы! А за победу там обещают атомный супер-пупер навороченный трехмерный ускоритель.



Russian Stocks Game
(http://www.rbc.ru/index.htm)
Очень навороченная экономическая игрушка. Даже если ничего не выиграешь, о потерянном времени не пожалеешь! Может быть использована как хороший тренажер перед игрой на настоящей бирже (см. дальше).

Как получать деньги, вообще ничего не делая (и так бывает)

Ну и хватит этих лотерей! При желании сам все найдешь, а мне уже в падлу набирать весь этот геморрой! А хочешь, я скажу тебе такое, во что ты не пове-



ришь, пока сам ни убедишься. Можно зарабатывать вообще ни хрена не делая!!! Просто сидишь в сети, а денежки идут тебе в карман. Появилась и такая идиотская компания. Называется сие творение идиотизма **Alladvantage** (**http://www.alladvantage.com**). Перед прочтением этого текста я хочу рассказать вкратце, что предлагает эта компания. Ты регистрируешься у нее и через 3-6 недель получаешь маленькую программу. Когда работаешь в Интернете — запускаешь ее. Она лежит внизу окна и показывает рекламу. За то, что эта программа у тебя работает, получаешь 50 центов за час. Она может работать не более 40 часов в месяц (если судить, как я, то это примерно на 5 дней моего посещения Интернета. ☺ **То есть ты получаешь** 20 **долларов в месяц.** Но ты можешь дать свой номер, полученный при регистрации, своим друзьям. Если они зарегистрируются с него, то ты будешь получать по 10 центов с часа работы этой программы у них. А если кто-то зарегистрируется с их номера, то с тех людей ты будешь получать **по** 5 **центов с часа работы**.

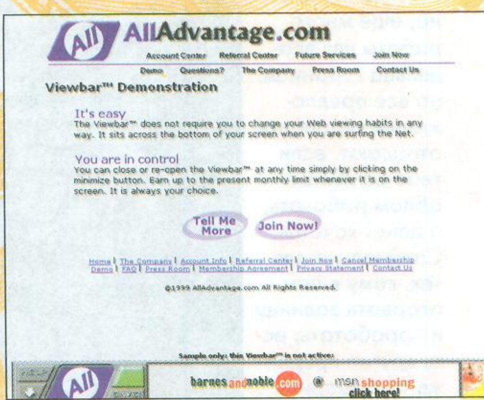


Во время поисков был мною обнаружен сайт, на котором можно тоже неплохо согреть карман. На данном сайте америкашки платят тебе неплохие деньги за ТВОЕ МНЕНИЕ. Я бы и сам не поверил, но факт. Итак, тебе будет предложено периодически заполнять анкеты по новым продуктам, **за заполнение каждой анкеты будешь получать** 15 **долларов**. Причем иногда они даже высылают образцы продукции, по которой надо заполнить анкету. ИДИОТЫ! Но самое смешное, что они, типа, платят за то, что ты тратишь свое время в сети и все такое. Сам понимаешь: я советую просто подождать загрузки всей анкеты, отсоединиться и заполнить ее, снова войти в сеть и отправить результаты. Тебя заинтересовала данная халява? Быстро беги на Acop (**http://www.acop.com**) и регистрируйся!



Как относительно безболезненно приумножить наработанный капитал

Ну, предположим, заработал ты денег. Можешь их сразу же спустить, но если ты на самом деле при мозгах — ты можешь вложить их и иметь очень неплохую прибыль на биржевых играх. Перед игрой советую потренироваться (см. выше), а потом уж начинать игру на реальные бабки. Если ты пролетишь на все свои сбережения — не ищи автора статьи и не пинай его, так как сам не рассчитал свой интеллектуальный уровень! Ну, вернемся к нашим шершавым... Предлагаю тебе лучшую, на мой взгляд, виртуальную биржу под названием StockGeneration (**http://www.stockgene ation.com/russian/**). На этой бирже можно очень круто заработать, но если у тебя есть хотя бы штука долларов стартового капитала. Имея десять тысяч, уже можно зашибать просто гигантские деньги (правда, и десять тысяч — тоже гигантские деньги, так что подумай — надо ли рисковать). Смысл всей бадяги в том, что, имея больше денег, ты имеешь шанс на больший выигрыш. Правда, одна американская сволочь заработала два с лишним миллиона, имея всего лишь двести долларов с копейками! Но это самый удачный розыгрыш, про который я слышал в виртуальном мире. Смысл такой же, как и на всех остальных биржах: ты покупаешь акции по низкой цене, а продаешь по высокой. Если с соображаловкой все нормально, можешь быстро разбогатеть.



Криминал

Ну все, часть для уже богатых окончена, ведь их так мало среди читателей этой статьи. Теперь я хочу предложить способ в стиле настоящего кул хацкера, этим способом зашибал большие деньги один мой знакомый. Способ заключался в следующем: он писал программу и выносил ее на продажу (например, **http://www.utrade.com**), потом заходил через прокси-сервер и сам ее покупал по левой кредитной карте. Тупой сервер автоматически посылал ему подтверждение, что его программу купили. После этого он, типа не зная процедуры, писал письмо владельцу аукциона с просьбой подтверждения высылки чека. Владелец, даже зная, что номер левый, ничего сделать не мог. Ему легче было послать пару сотен баксов, чем иметь большой геморрой. Ведь виноват не мой друг, а человек, который купил ее по левой кредитке. Таким способом мой дружок намывал очень много денег. Правда, он был вынужден постоянно менять конторы, с которыми работал, а через пару недель экшена обычно залегал на дно, ведь владельцы кредиток, общаясь между собой, могли его вычислить! А однажды он обнаглел и работал, работал, работал без отдыха... И его нашли. Сейчас в Склифе лежит.

This SUXX, Beavis!

Ну, теперь ты знаешь, как поиметь денег, чтобы хватало на телок и на пиво. В качестве последней ноты я советую дочитать эту статья до конца, чтоб уж совсем быть подкованным в вопросах онлайн-заработка.

100% ЛАЖА!

Тут ты увидишь спонсоров, которые решили кинуть весь мир на деньги. Многие кул хацкеры уже попадались на эту удочку, так что мотай на ус! Я не хочу писать много про этих скотов, приписки будут только у тех спонсоров, которые сильно отличились в Сети, остальные будут даваться сплошным списком. Это далеко не полный список, но для полного не хватит и пяти листов.

THE SEXMASHINE

Очень многие повелись на эту лажу. Я сам не один месяц рекламировал их, но потом понял, что попался, как последний лох. Таких же была еще не одна сотня только в русском Интернете.

THE CYBERTHRILL

Это самый известный спонсор-кидала за последние несколько лет. На этого спонсора работало, как минимум, две трети всех web-мастеров России, ради него был создан не один клик-клуб. Сотни людей плакали, когда узнали, что это подстава. Меня лично эти сволочи кинули на четыреста баксов, обидно было, но меня они покорили. Все кидалово была очень тщательно спланировано, у каждого был свой логин и код, была НАСТОЯЩАЯ статистика в реальном времени. Они сделали все, чтобы подстава была незаметна. Им это удалось.

Также запомни эти названия:
NYMFOSEEK, ADCLUB, Sextab, Playwithme.com, Click-it-Online Inc, Cash Cow, Most Cash, Live xxxcam, Teenagecenterfolds, Rhinoscash.com, recurringcash.com, 111 Sex Street, Tristan Services , KRISTYSTEENS.COM, ASIANECSTASY.COM and AMATEURFRESH.COM, Wishing Internet Services, Sex alley/slutty teens, Goldrush, PennyWeb.

Как обмануть спонсора

Даже Кевин Митник подумал бы десять раз перед тем, как начать обманывать спонсора. Типа, семь раз об дверь, один об рельс... Тот же Митник, кстати, для обмана спонсора использовал бы, скорее всего, такой способ: вступил бы в клик-клуб и накручивал бы себе деньги. Сейчас каждый идиот считает своим долгом открыть клик-клуб у себя на страничке. Я вот тут наткнулся на один клик-клуб, который меня от души порадовал. Такого великолепия не увидишь и на блатных серверах. Клуб построен на cgi, что дает тебе полную уверенность при работе. Автоматически проверяется работа других членов клуба, проверяются ip-адреса, с которых идет заход в клуб, дабы спонсор не мог тебя вычислить. Очень хорошая работа с членами клуба, постоянная помощь от владельцев, хорошая атмосфера при работе. Короче, всего не описать, просто сходи и посмотри. Я уверяю тебя, что сюда можно придти с любым спонсором, тебя не вычислят. Лучше клик-клуба в сети не будет, так как его авторы отнеслись к данному вопросу со всей серьезностью, а все остальные лохи просто хотели нажиться. Если ты решил зарабатывать деньги в сети, твоя стартовая страница — это **http://klikerment.da.ru**!! Также есть хороший клуб для тех, кто решил зарабатывать на sign-up'ах. Посмотри условия по адресу **http://www.chat.ru/~arnis**.

Борьба за клик

Тот приятель, который сейчас в Склифе, еще вот про что рассказывал. Можно сделать так, что за каждый заход посетителя на страничку будет засчитан один клик, но посетитель этого даже не поймет! Для этого совершают следующую операцию.
Главный файл (обычно **index.htm**, **index.html**) переименовывается, например, в **index2.htm**, затем создается новый **index.htm**, который имеет нижеприведенный вид; при его посещении посетитель автоматически пройдет на **index2.htm** и фрейм искусственно и незаметно кликнет баннер.

```
<html>
<head>
<meta http-equiv=»Content-Type» content=»text/html; charset=windows-1251»>
<title>Ваш заголовок</title>
</head>
<frameset cols=»*,1»>
<frame name=»left» src=»index2.htm»>
<frame name=»EL_DESIGN_www.cristofer.robin.org» src=»YOUR.banner.URL» scrolling=»no» marginwidth=»0» marginheight=»0» noresize>
<noframes>
<body>
<p>This page uses frames, but your browser doesn't support them. </p>
</body>
</noframes>
</frameset>
</html>
```

a) Где вместо **YOUR URL** нужно вставить ссылку с баннера
b) **Index2.htm** — ваша страница

Время считать бабло!

Не думай, что все так легко, как кажется. Если ты решил, что денежки уже у тебя в кармане, то пойди в магазин и купи себе фильм про розовых птиц обломинго или губозакатывательную машинку! Ведь не будут же тебе спонсоры высылать деньги наличкой, тебе просто перешлют именной чек. Красть его почтальону смысла нет, но больше положительных частей у такого способа оплаты нет. Это у буржуев можно обналичить чек за три минуты, а у нас это ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ ПРОБЛЕМА. Как только ты получил чек, так сразу бери паспорт и беги в «СберБанк». Лучше не суйся в свою районную сберкассу, тебя там не только пошлют, а еще и задержат за подделку ценных бумаг. Я час доказывал кассирше, что это чек, а не просто бамажка. Короче, приходишь ты в центральный «СберБанк». Теперь тебе надо отправить свои деньги на «Инкассо». Это значит, что наш банк пошлет твой чек в тот банк, который его выдал. После этого тот банк вышлет им деньги, а уж они отдадут их вам. Думаешь это все происходит бесплатно? Ха, про магазин еще не забыл? В нашем банке с тебя возьмут четыре процента от суммы, а в иностранном могут взять столько, сколько хотят. В каждом иностранном банке своя система на этот счет. Но можно открыть валютный счет и попросить спонсора переводить деньги непосредственно на счет, правда, и за это тебе придется заплатить деньги (но всего один раз, где-то **35** долларов). Большой плюс такой методики заключается в том, что на счет деньги придут за один день в отличие от чека, который идет две-три недели. Обналичка чека занимает два-три месяца. В России никогда просто так не отдают деньги гражданам, там что приготовься к длительному ожиданию и большим проблемам! Ну теперь, после прочтения этой статьи, ты наверняка решил свой вопрос о заработке в Сети. Надумал начать заработок? Желаю удачи. Решил не ввязываться? Тоже правильно, зачем искать гимор на свою задницу... Но как бы там ни было, постоянно следи за новыми спонсорами — периодически вылезают такие программы, что отказаться просто невозможно. Удачных заработков!

X





часто задаваемые вопросы

С этого номера мы решили открыть специальный, отдельный FAQ, чисто хацкерский. Здесь не будет железа, обычного софта и прочих обыкновенных компьютерных прибамбасов. Только взломы, вопросы, ответы. Ну вот, началось зафачивание журнала, скажешь ты. А кто кричал «Больше факов!»? Ну и мы, в свою очередь, начали искать авторов. Подходили к каждой компашке отпетых хулиганов и спрашивали: «Кто тут самый профаченный да мозга костей? Да еще чтоб и в хакерстве понимал!». Нашли! Есть такой человек! А зовут его Sp0Raw, он то и будет вести эту новую рубрику.



А есть ли кракер (взломщик) Интернета?

Конечно есть, а ты думаешь, как я в INTERNET сижу?! Только он такой особенный! Он сначала хакает провайдера, а потом сразу форматирует тебе винчестер, поэтому прочитать пароли ты просто не успеваешь. Надо развивать реакцию! Да нет, на самом деле не имеется. Во всяком случае в том смысле, в котором его представляет обычный рядовой пользователь. Что он просто запустит INETCRK.COM, а тот ему сразу же выдаст пароли ближайшего провайдера. Есть множество способов хака провайдеров, но в основном они основаны на не документированных функциях OS, ошибках в OS, ошибках системных администраторов в защите и т.п. Ты еще не знаешь, что это такое? Тогда бросай детсад и айда в школу!



Я все же нашел INETCRK.COM, он даже ищет пароли!

Тебе просто повезло, что вместе с этим он не форматирует винчестер. Вообще я не советую запускать какие-либо программы, происхождение которых тебе не известно. Очень часто в них находятся трояны или что-нибудь подобное вредоносное. Надо позаботиться о своей защите. Для начала, к примеру, проинсталлируй себе AVP Monitor (советую!) — http://www.avp.com. Да... Касаясь безопасности при работе в INTERNET. Если тебя попросят (в CHAT'е, к примеру) запустить какую-нибудь программу или прислать некоторые файлы (типа *.PWL), то... сразу же это сделай! А чтобы человек на той стороне не тратил время на всякие там BackOrifice и переборщики паролей, ты сам ему скажи телефон твоего провайдера и Login/Password. Но если ты не хочешь потерять свой INTERNET, то я не советую делать того, что тебя попросят, так как ты опять же можешь лишиться своих супер секретных паролей, да и не только их, а еще и данных с твоего винчестера. Если ты все же хочешь это сделать, высылай пароли мне!

Что такое HASP, Novex, Sentinel?

Не знаю.. Хм, хотя догадываюсь! Это электронные ключи, которые подключаются к LPT-порту. Они служат для защиты программ от несанкционированного копирования. Во время работы программы (если защита написана правильно) идет постоянный обмен данными между памятью ключа и программой. Как ты понимаешь, за неимением такого ключа программа отказывается работать. Чтобы помочь такой программе в работе, и существуют хакеры, точнее в данном случае кракеры, которые эмулируют эти ключи программно.

Чем взламывать *.PWL файлы (файлы от Windows, содержащие пароли)?

А зачем тебе их ломать? Неужели такого злого хацкера, как ты, еще подпускают к чужим компьютерам? ☺ Существует множество подборщиков паролей, крэкеров *.PWL файлов. Например, можно использовать утилитку PWLVIEW.EXE. В INTERNET такие утилитки лежат почти на каждом хакерском сайте. Достаточно зайти на поисковый сервер и в строке поиска указать что-нибудь типа 'PWL+VIEW'. Если ты все же не сможешь их найти (а ты пробовал включать свой модем в розетку?), то можешь попросить меня выслать их тебе по E-MAIL.



А возможен ли взлом таких ключей?

Единственный способ — молотком. Есть, правда, еще и второй, но он не для всех! ☺ Самым легким способом является софтверная эмуляция этих ключей. То есть программе выдают то, что ей надо, а также позволяют делать то, что она хочет. (Имеется ввиду полноценная эмуляция ключа). Другим способом (чуть сложнее) будет являться хардверная эмуляция ключа. Если сказать кратко, то ты просто создаешь полный аналог ключа (придется тебе вспомнить уроки труда школьного курса)! =)



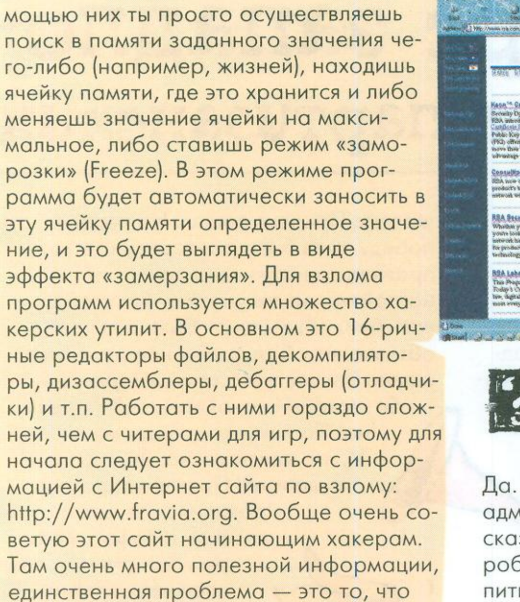
А как наиболее быстро стать хакером?

В принципе, есть много вариантов. Первый: выходишь на чат и начинаешь кричать: «Я крутой хакер, а вы все ламеры! Сейчас я вас всех хакну!». После того как тебя закончат нюкать, не забудь проинсталлировать Windows (А ты думаешь, тебе не форматнут винчестер? Наивный! Ты ошибаешься!) и попробуй все-таки дочитать второй способ, а то так недолго и в больнице с нервным срывом оказаться! А вот и второй способ. Надо читать как можно больше литературы, посвященной хакерскому делу. Пытаться что-то сделать самому (но не с коммерческими сайтами, кредитками, Пентагоном и INTERNET'ом). В основном хакерство определяется стажем работы за компьютером. То есть следует искать иных пути, те, которые не придут в голову «простому» человеку. Вот это по-моему мнению и есть истинное хакерство.



А как ломать программы, игры?

А тебе не кажется, что для тебя будет проще скачать готовый крэк? =) Ну да ладно, отвечу сначала насчет игр. Игры ломать простому пользователю очень легко. Сейчас существует множество так называемых резидентных читеров. С по-



мощью них ты просто осуществляешь поиск в памяти заданного значения чего-либо (например, жизней), находишь ячейку памяти, где это хранится и либо меняешь значение ячейки на максимальное, либо ставишь режим «заморозки» (Freeze). В этом режиме программа будет автоматически заносить в эту ячейку памяти определенное значение, и это будет выглядеть в виде эффекта «замерзания». Для взлома программ используется множество хакерских утилит. В основном это 16-ричные редакторы файлов, декомпиляторы, дизассемблеры, дебаггеры (отладчики) и т.п. Работать с ними гораздо сложней, чем с читерами для игр, поэтому для начала следует ознакомиться с информацией с Интернет сайта по взлому: http://www.fravia.org. Вообще очень советую этот сайт начинающим хакерам. Там очень много полезной информации, единственная проблема — это то, что все статьи на английском языке. Но не зря же тебя ему учили в школе?



А сколько хакеру положено спать?

Во-первых, ему не положено, а посиженно, а, во-вторых, он не спит, он просто думает в замедленном режиме. ☺ А сколько положено спать любому другому человеку? По твоему хакер — не человек? ☺



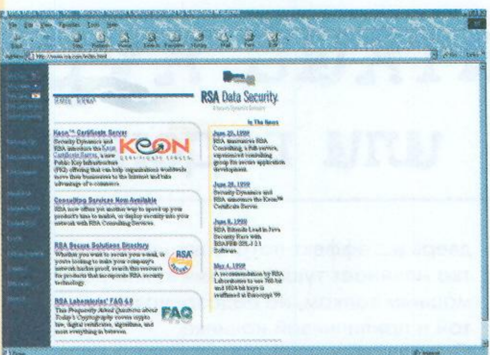
А где взять конвертор EXE, COM -> C, PAS?

С полки! Там их два, возьми средний. Нет таких. (В принципе есть, но не работающие или тебе они очень помогут?). Просто по определению их не может быть, так как компиляция — это однонаправленное преобразование. Есть очень хорошая программа — IDA. Она, в принципе, позволяет это делать, но только в умелых руках хакера! ☺ В общем, если будет время между твоими хацкерскими приключениями, загляни на http://www.idapro.com.



Неужели есть не ломаемые программы?

А ты как думал?! Вот ты попробуй, запусти и сломай. Сломал? Нет? А чего же тогда спрашиваешь? :-) Да, на самом деле есть. Теоретически, конечно, все ломаемо, но практически разбор алгоритмов может занять очень большое количество времени, а не обращаемые (не реверсируемые) алгоритмы потратят уйму твоего времени, так как это все равно, что биться головой об стенку... Но если хочешь, то можешь попробовать! (Я имею ввиду не об стенку ☺). Вот для тебя и ссылочка готова, там очень много интересной информации по криптографии: http://www.rsa.com.





Можно ли в Novel Netware присвоить себе права SuperVisor'а?

Да. Для начала подходишь к системному администратору и просишь его мирно сказать пароль. Не соглашается? Попробуй порасспивать с ним спиртные напитки, только не увлекайся, а то сам уж не будешь соображать, чего тебе от него нужно. Если и это не помогает, то можно воспользоваться еще одним способом: подсмотреть набираемый системным администратором пароль! Очень помогает, когда нет под рукой хакерских очков, роликов, ноутбука и кока-колы.



Кто такие ламеры?

Не-какеры! ☺ Те, кто считает себя хакером, но таковым не является. Зато много кричат, распускают кулаки (слюни, розовые сопли), да и вообще ведут себя, как в яслях. Но на самом деле это сложный вопрос, вот, по-твоему, кто такие хакеры?



Как определить, сломал ли я уже сервер провайдера?

Как только увидишь надпись (как в фильмах) ACCESS GUARANTED или услышишь стук в дверь и голос «Откройте! Милиция!», то сразу кричи на весь дом: «УРА!!! Я сломал!». А вообще попробуй проверить наличие INTERNET соединения. ☺



Чем ты ломаешь программы?

Молоточком постукиваю, они и сами крошатся... Главное — головой. А также подручными средствами: HiEW, QViEW IDA, Soft Ice (http://www.numega.com), DEGLUCKER, EXE2DPR, DECLIPPER, ну и т.д. Я тебя еще не утомил названиями? Если ты очень захочешь, то все эти программы ты сможешь найти на любом хакерском сайте в INTERNET'е!



Как узнать адреса хакерских сайтов в INTERNET'е?

Понажимать клавиши случайным образом, может и попадешь куда. Но если хочешь 100% попасть на работающий сайт, то тебе прямая дорога на IRC на хакерские каналы. На #EFNET можешь подключиться к каналу #cracking. Попробуй там спроси, но смотри, чтобы тебя не нюкнули, а то мы с тобой еще долго не увидимся! ☺



Как ломать запароленные *.RAR архивы?

Попробуй наугад поперебирать пароли, может угадаешь 20-ти символьный пароль. Если очень повезет. А если сегодня не твой день, то иди на http://www.natali.cz/softw и скачивай переборщики паролей в RAR архивах. На самом деле их существует множество (и в INTERNET их найти довольно легко), но на этом сайте лежат основные. Тут, кстати, можно достать и сами свежие RAR'ы.



А что такое нюкеры?

Скачал? Знаешь свой IP адрес? Хорошо, введи его и нажми кнопку «Nuke!». Теперь понял? :-) Если еще не осознал, что произошло, то могу рассказать. Это программы, которые могут перезагружать, вешать любые компьютеры, IP адреса которых известны. Ну и, естественно, на которых стоит не очень безглючная... всеми любимая Windows 95/98.



Какие сайты в INTERNET'е посоветуешь для обучения?

Дома сиди и книги читай! А так... http://wwww.hackzone.ru/member/nethack (там же есть Links) http://zhgo-on.mpei.ac.ru/KPNC (очень хорошая документация по обучению!)
Ты мало знаешь? Ты хочешь стать хацкером? Ты не можешь этого сделать сам? Пиши мне, и если ты не умрешь со смеху, то ты им станешь! — Sp0Raw
Мне можно задать вопросы по следующим адресам:
Inet: sp0raw@riddle.spb.ru
Fido: 2:5033/2701@FidoNet
Только очень прошу, сделай в ТЕМЕ письма пометку: [вопрос].



Краткий курс западло-
или ведение партизанских

Клим Собакин (mimino@writeme.com)

Мой сосед — радиолюбитель. Помимо этого, парень он технически грамотный, что обычно выражалось в постоянно перегорающих лампочках и пробках во всем подъезде. За рвение к техническим наукам ему неоднократно «ставили на вид», то есть под глаз, резолюции жителей подъезда. Он не унимался и продолжал эксперименты.

Собственно, какое это отношение имеет к западлостроению? А вот какое: что ты сделаешь с человеком, который своими непродуманными действиями с электричеством безвозвратно сожжет твой комп? Правильно. Это не жилец. Я пришел к этому выводу, когда ужас и ненависть сменились холодной яростью. Для начала я пошел к этому Самоделкину и по-приятельски потребовал возмещения ущерба. Он рассмеялся мне в глаза и заявил: «Посмотрите, да это же хакер! Давить надо таких хакеров». И все в том же духе. Ругаться я не стал, просто молча ушел, но планы мести зрели! Теперь читай внимательно, все нижеперечисленные рецепты были специально отобраны для таких бакланов, как ты, но знай, что у настоящего западлянщика, как и у хакера, нет имени. Первая заповедь западлостроения: «Не светись!»

Для начала дедовские способы

Начал я без особой фантазии — с «затоптыша». Рецепт этого чудного развлечения древний — тебе понадобятся очень доступные вещи: газетный лист и обычная большая куча, не побоимся этого слова, дерьма. Кучу нужно поместить на коврик перед квартирой жертвы, предварительно убедившись, что «клиент» дома, аккуратно накрыть газетой и поджечь. Потом смело звони в дверь и... эффект потрясающий — жертва начинает тушить пламя войны домашним тапком, не подозревая о душистой и прилипчивой начинке.

Самое время вспомнить о втором правиле западлостроения: «Построил западло — молниеносно исчезни!» Но это развлечение для пионеров. Ты спросишь, а где же компьютеры? На месте.



Не жилец

Следующим номером тебе нужно зайти в Интернет, найти хорошо посещаемые доски объявлений, например *www.job.ru*, и разместить там объявление, например о том, что «продается не важно что, но очень дешево», и дать телефон врага. Телефон я добыл с помощью приятеля, который просто узнал его в ЖЭКе. Итак, по итогам второго акта — телефонная линия начала раскаляться. Для пущего восторга тот же телефон был помещен во всевозможные телеконференции, как номер BBS, работающей круглосуточно и содержащей тонны свежайшего wareza. Процесс пошел. Но праздновать победу пока было рано, ведь третье правило западлянщика гласит: «Будь настойчив, но аккуратен». На стенах всех ближайших школ были развешены объявления об открытии нового и совершенно бесплатного компьютерного клуба, который находится где? Правильно! По тому же заветному адресу! И, что удивительно, народ повалил валом!!! Постоянно разрывающийся от шквала звонков телефон, который был отлично слышен через стену, непрекращающийся поток халявщиков не давали покоя злосчастному соседу. Скоро он перестал открывать дверь на звонки, тут-то наступает момент взять в руки подручный инструмент, который позволит перерезать провода электрического звонка и закоротить их, после чего звонок начинает работать непрерывно.



Замученный до смерти

Но если сосед не любит детей, это же не значит, что он равнодушен к женщинам... Итак, после предварительных исследований я располагал информацией о том, что девушки по вызову приезжают в случае подтверждения адреса и телефона. Заминка с телефоном была решена путем нахождения сотового аппарата и «легендой» о новом районе, где нет телефонов. Также временно был выведен из строя домофон путем подкладывания металлического уголка в дверь. А потом, когда все было готово, не пожалев некоторой суммы на исходящие звонки, соседу были заказаны множественные платные поклонницы с периодом появления 15 минут. Всю ночь он пробегал от постели до двери, где далеко недружелюбно настроенные посетители не рекомендовали с ними шутить. Победа была близко. Я потирал руки, готовя западло «Яичное».

Фу... Ну у вас и вонь!

Для него тебе понадобится обычный одноразовый шприц и несколько яиц по-

строения для начинающих действий против соседа

тухлее. Содержимое яйца нужно аккуратно набрать в сам шприц и так же аккуратно выдавить за коленкоровую звукоизолирующую обивку двери. Если с яйцами возиться неохота, дуй в ближайшую аптеку и покупай упаковку гидропирита. Потом мчись в «Культтовары» за фотофиксажем (подойдет любой). Попробуй, к чему приведет смешение этих двух ингредиентов в равных пропорциях. Не думаю, что долго сможешь выносить этот чарующий аромат. Как применить — думаю догадаешься. А на досуге поразмышляй о четвертом правиле: «Материальную часть нужно знать!»

Гадости автомобильные

Автомобиль — лучший полигон для заподлянщика. Два надежных амбарных замка заняли достойное место на дверных ручках соседской «восьмерки», что повергло самого соседа в уныние. Как выяснилось в дальнейшем, западло закончилось дружным осмеянием недруга его друганами и полным разбором дверей в автосервисе. Как только автомобиль снова занял свое достойнейшее место под моими окнами, настало время переходить к ведению беспокоящего огня.

Вот на этом месте придется немедленно забыть о пустых бутылках, пневматических винтовках, кирпичах, петардах, свопах от полуоси, которые, конечно же, можно опустить с некоторым ускорением на крышу авто с девятого этажа, но, такие действия несовместимы с высоким званием западлостроителя, ибо они расходятся с пятой заповедью: «Чти уголовный кодекс».

Рота, подъем!

Итак, для ведения беспокоящего огня понадобится тазик с водой, несколько газет и рыболовная леска. Из газеты нужно скатать плотный комок величиной с детскую голову, обмотать его леской, привязать все ту же леску, но потолще, для подъема комка наверх и намочить готовое орудие в тазике. Не отжимая, метнуть в крышу машины. При должной сноровке раздастся мокрый громкий шлепок и сработает сигнализация. Чтобы не оставить улик, снаряд надо поднять на леске для последующего использования. Повторять по необходимости. Мне удавалось вызывать соседа «на бис» 5-7 раз за час под сдавленный, беззвучный, но могучий хохот моих приятелей, перемежаемый катанием по полу. Для усиления эффекта можно обильно смазать дверные ручки автомобиля, например, зубной пастой, ибо в тот момент, когда автолюбитель решит заглянуть в салон, он будет окончательно деморализован. Работа автосигнализации не может пройти незамеченной другими членами «социума». Утром я с удивлением заметил на капоте соседского «пепелаца» изрядных размеров камень, которым была прижата записка с требованием немедленно переставить отсюда машину, как мешающую спать. «Кирпичный» намек был вполне прозрачен. Сосед в ужасе бежал, машина была переставлена, что, безусловно, лишило меня и мою кампанию удовольствия провести еще одну развеселую ночь, но одновременно подарило другую возможность.

Где это вы такой прицеп покупали?

Посредством не длинного металлического тросика и велосипедного кодового замочка вражеское транспортное средство, перебазировавшееся к мусорным контейнерам, было немедленно закреплено за один из них. Так, на утро, у соседа появился прицеп ☺.

Сдавайтесь, вы окружены!

Некоторых временных затрат потребовало выяснение маршрута движения врага на работу, но это себя оправдало. Человек ежедневно дважды пересекал всю Москву, что никак нельзя было не использовать. За полчаса до выдвижения подопытного на работу из телефона-автомата был произведен звонок в 02, сопровождаемый выкриками на тему угона транспортного средства на глазах хозяина. Все возникающие вопросы о номерах кузова и двигателя немедленно пресекались новыми выкриками о том, что документы «уехали» вместе с машиной. А затруднений с госномером, моделью, цветом и ФИО хозяина не было. Трубка пообещала принять меры... Вернулся сосед поздним вечером очень грустным и не пользовался машиной еще недели полторы.

Не подскажите, как пройти к библиотеке?

Он пешком стал ходить! Думал, что это безопасно. Как бы не так! Выслеженный и захваченный врасплох пешеход — самое оно для грамотного западлостроителя. Группа моих друзей в количестве 12 человек была мобилизована на улицах столицы и расставлена на одном из наиболее вероятных участков маршрута движения цели. При появлении намеченного человека в поле зрения ему задавался простой, незамысловатый вопрос. В этом не было бы ничего смешного, если бы сие не происходило через каждые 30 секунд.

Но и на этом не стоит останавливаться. Когда любимый сосед перестал нервно озираться и забегать за углы зданий, на довольно людной улице он расслабился и прогуливался, осматривая достопримечательности. А за ним, на расстоянии метра полтора, В НОГУ шли те самые 12 человек с каменными лицами. Прохожие плакали.

Здравствуйте, я – киллер. Вы сейчас не заняты?

Финальным аккордом явилась идея, не вполне безопасная, но тем не менее... Перед дверью соседа, на лестничной площадке, мелом были нарисованы 3 человеческих силуэта, поверх были рассыпаны несколько гильз (можно воспользоваться б/у или новыми шумовыми патронами, которые продаются в любом оружейном магазине). Поверх всего этого безобразия лег слой разбавленного кетчупа и немного разведенной водой бурой гуаши. Сам лестничный пролет был обнесен красно-белой полосатой целлофановой лентой, найденной на ближайшей стройке.

Ранним утром сосед выглянул, возбужденный нетипичным для такого времени гулом перед его дверью. Реакция жильцов на его появление была неописуемой. Это была победа.

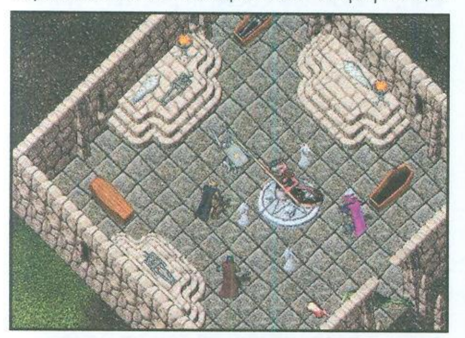
День Победы! Порохом пропах...

Вечером, после работы, в мою дверь позвонили. С той стороны стоял сосед, причем официально одетый. Первая моя мысль — будут бить. Но дверь я все же открыл. Сосед улыбался и держал в руках бутылку водки. Тут я подумал, что он сделает мне предложение ☺. Но нет, он пришел мириться навеки, сломленный молодецким напором технической мысли и юношеским задором западлостроителей. А посему, раз уж ты до сих пор дочитал, запомни последнее и главное правило западлостроения: «Не будь злопамятен!»

X

Жадность фраера сгубила

24 июня из компании Origin, разработчика культовой Ultima Online, с треском вылетел один из менеджеров. Причем с громким треском — на всю Сеть раздавалось. По официальному комментарию Origin, причина увольнения — «основания полагать, что данный работник совершал поступки, нарушающие наши понятия о доверии, которое должно существовать между компанией, ее работниками и ее клиентами», тра-ля-ля, бла-бла-бла. Туманно и беспредметно, как все официальное. Конкретная информация



Ультимативная земля раздоров

пришла чуть позже из осведомленных источников внутри компании.

Есть такой сайт eBay (www.ebay.com), самый крупный в сети виртуальный аукцион, где продают и недвижимость, и произведения искусства, и вообще — чем там только ни торгуют! Этот сайт, кстати, входит в число самых «хакаемых» сайтов Сети — минимум раз в месяц там «кладут» либо базу данных по сделкам, либо вешают порнуху на заглавной странице, либо еще какую пакость учиняют (эй, хакерский люд! типа, полигон для обкатывания навыков?). Так вот, на этом сайте, помимо прочего, уже давно процветает торговля навернутыми ультимовскими аккаунтами: с большими земельными владениями, с кучей золота, построек, магических предметов и заклинаний. Этим-то предприимчивый игровой менеджер из Origin и занялся. Пользуясь тем, что у него был доступ к игровой среде «изнутри», на торговле такими вот «самопальными» аккаунтами он умудрился наварить около 8.000 баков. Говорят, он там под конец совсем оборзел — продавал золото поистине в астрономических количествах...

Но тут нашлась пара «сознательных элементов». Не понимали бедные игроки, годами в поте горба своего наживающие бабки, «ману» и прочие мульки, что это за хрен с горы? Откуда у него столько добра, при том что ни на одном игровом сервере его никто никогда в глаза не видывал и слухом о нем не слыхивал? Непорядок! Ну и настучали в Origin. А те возьми да и проверь. Что произошло дальше, ты уже знаешь.

Руки фу, мелюзга!

Два наших любимых американских тезки, два Билла, совсем офигели. Сначала один (Блинтон) двинул идею о необходимости закона, призванного защищать хрупкие умы детей от изобилия насилия в играх и фильмах. А теперь и второй (Гейтс), судя по данным газеты «Нью-Йорк Таймс», решил не отставать от политической моды.

В новой версии виндов (2000?) будет специальная функция запрета доступа к играм, где «в ярких и извращенных формах показано насилие, эротика и употребляется ненормативная лексика» (ура, Tomb Raider запретят!!!). И чтобы умный Виндовз врубался, чего ребенку можно, а чего нельзя, будет введена специальная рейтинговая система, похожая на ту, о которой говорил Клинтон.

Продюсеры всех без исключения крупных игровых компаний выступают против подобного нововведения. Да, конечно, это ненормально, когда школьники убивают своих одноклассников (подробно об этом мы писали в прошлом номере X). Однако — не будем разводить излишней философии — пока никем не доказано, что убийства совершены под влиянием компьютерных игр. И не будет доказано, пусть хоть в ихних шизанутых школах такие деяния будут с периодичностью раз в месяц совершаться и все малолетние убивцы будут ярыми поклонниками DOOM и Quake. Поговорку «не пойман — не вор» знаешь? В правовых кругах ее как «презумпцию невиновности» трактуют. Так вот, игры пока не пойманы. Но только никого это не волнует —





Два Билла,
два борца за чистоту детских мыслей

тупое общественное мнение оборачивается против игр. И на этой волне один Билл заработает себе авторитет, частично утраченный в разборках с Моникой и сербами, а второй Билл — попросту очередную кучу денег, потакая «веяниям времени». Черт, как хорошо, что мы не в Штатах живем и нам эти все буржуйские заморочки до одной горящей синим пламенем лампочки...

Наручники для 3D ускорителя

В пятницу, 11 июня, компания 3dfx Interactive, ведущий производитель чипов для 3D ускорителей, подала иск против компании Creative в Федеральный Суд Северного Района штата Калифорния. Предмет разбирательства — «нарушение копирайта».

Как ты знаешь, первоначально 3dfx Interactive, силами которой были изобретены и запущены в продажу первые дешевые игровые 3D ускорители (те, которые пахали на основе ихней же библиотеки Glide), являлась монопольным производителем соответствующих чипов и отказывалась продавать права на их изготовление кому бы то ни было. Жмотничала, в общем, наивно полагая, что никто ничего подобного изобрести не сумеет. Но вскоре появились и начали набирать популярность карты, работающие через альтернативные интерфейсы OpenGL и Direct3D. Однако перед ними было одно препятствие: стандарты Glide, OpenGL и Direct3D несовместимы, как следствие — игровым разработчикам приходилось программировать под каждую из этих библиотек отдельно; естественно, при этом наибольшее предпочтение отдавалось библиотеке Glide как наиболее распространенной... но, впрочем, со временем ситуация выравнивалась, т.к. большинство игр стали выходить с поддержкой всех трех библиотек. И вот теперь она, кажется, выровнялась окончательно.

Creative была одной из компаний, выпускавших 3D ускоренные видеокарты на базе чипов от 3dfx, причем для написания необходимых драйверов 3dfx предоставила Creative исходные программные коды своего Glide. Некоторое время назад Creative вошла в прямой конфликт с 3dfx, недовольная ее той самой «жмотнической» политикой. А сейчас настал апофеоз конфликта: для не-тридэ-фыксовых карт, работающих на чипах

TNT/TNT2 и других прочих, Creative разработала драйверы Unified, которые прекрасным образом поддерживают библиотеку Glide. Чем это чревато — ясно любому. Остатки монополии 3dfx перестают существовать. Более того — большинство крупных производителей ныне настроено против 3dfx, и в сложившихся условиях это может быть чревато едва ли не вылетом 3dfx с рынка.

И, конечно же, 3dfx предприняла единственное, что могла. Подала в суд, заявив, что Creative нарушила исключительные права 3dfx на Glide, подлым образом использовав те самые исходные коды, которые ей были предоставлены! И хотя представители Creative это всячески отрицают (типа, мы Unified делали без ваших галимых исходников!), 3dfx, из последних сил хватаясь за соломинку, стоит на своем.

По мнению многих независимых маркетологов (а также, кстати, адвокатов Creative), вся эта судебная кутерьма затеяна только в рекламных целях. 3dfx отлично понимает, что шансов выиграть у нее нет. Но не может смириться с потерей статуса «первая, единственная, ведущая и вааще самая крутая» после успеха ускорителей от nVidia, S3, Matrox и даже Intel.

Еще один прирожденный убийца?

Опять стрельба. На этот раз в маленькой деревеньке на Аляске пятилетний мальчуган застрелил своего старшего семилетнего брата. И эта история тоже получила большой резонанс в прессе. В контексте войны «Правительство США против индустрии видеоигр». А все потому что вроде как братья незадолго до этого рубились в какой-то шутер на своей Нинтенде. Потом младшой взял охотничью винтовку (интересно, где?), зарядил ее (блин, мне в пять лет своих силенок еле-еле хватало, чтобы зарядить пневмо-ружье в тире!) и, типа, совершил хладнокровное убийство. Ты в это веришь? Я тоже с трудом. Есть мнение, что дело это сфабриковано. А если и нет, то наверняка никакой Нинтенды там не было. А если и была, то наверняка она ни при чем. Выглядит все так, словно кто-то очень профессионально повел это дело в нужное русло. И опять крики, дебаты о необходимости запретов, ответные аргументы лоббистов... А у людей горе, между прочим...

Вести с крофтфронта

Мы уже писали о намерениях Нелл МакЭндрю, в недавнем прошлом эйдосовской модели, олицетворявшей Лару Крофт, появиться в журнале Playboy и вообще прийти в модельный бизнес. И хотя работа натурой для «Плейбоя» — сомнительный «модельный бизнес», но плевать! Вот оно! Свершилось! В августовском номере «Плейбоя» на обложке будет она, объект желаний многих и многих скрюченных у компьютера геймеров. Если тебе это интересно, то запиши себе еще одну дату: 29 июля на сайте www.playboy.com с тетей Неллей можно будет пообщаться в чате.

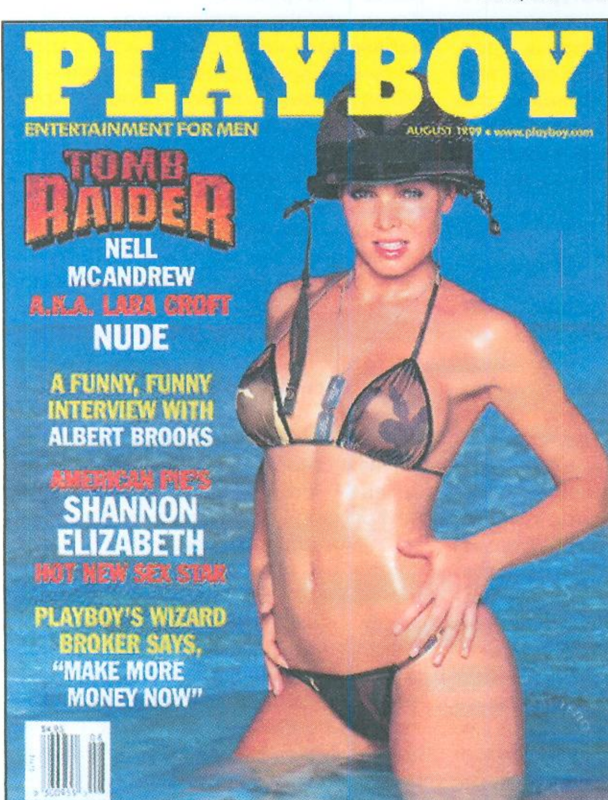
А касательно Лары... подмену нашли почти сразу после добровольной отставки Нелл. Теперь на всех презентациях изображать ее будет новая модель — Лара Уэллер. Хотя, не могу не заметить, в сравнении с Нелл она отдыхает. Как в плане похожести, так и по внешним данным. Сразу видно, на скорую руку подыскивали.

Тумборайдер третьего тысячелетия

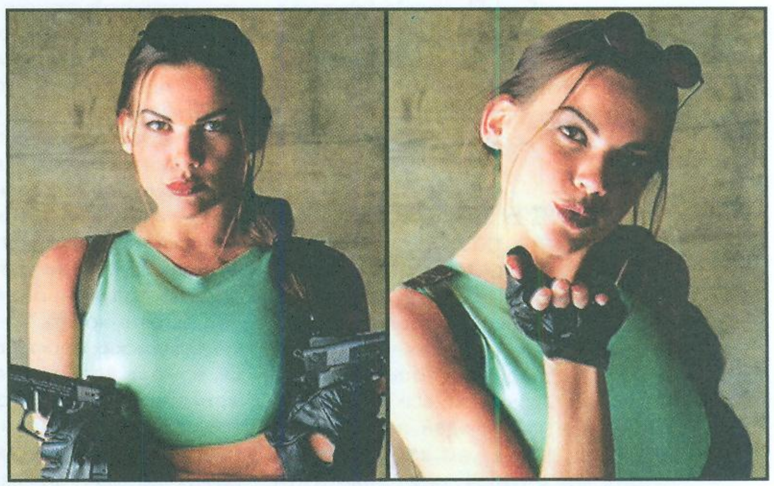
Что говорить, заездили Лариску. Сеть кишит порносайтами, где полно фоток и раздевающих ее патчей... И, называя вещи своими именами, попросту не стоит уже у многих на «могильную наездницу». Надо бы новенькую.

И вот, по сведениям, просочившимся в Сеть из Core Design, часть команды, делавшей Tomb Raider, занята сейчас работой над сверхзасекреченным проектом Eden. Снова главным героем будет женщина, снова все прелести в полном объеме, снова вид от третьего лица (со спины), и, наверное, игра сначала выйдет на PC. Может, и сюжет будет такой же? Гы-гы. Да, ничего не понятно, но разработчики промеж себя вроде бы считают, что игра обязательно станет хитом. Ну, ясен пень, почти наверняка станет! Впрочем, удостовериться в этом мы сможем не раньше конца 2000 года.

Редактор скандалов JazzCat
jazzcat@xaos.ru



Бывшая Лара нашла свое истинное призвание



Лара Уэллер aka Крофт

You suck my blood like a leech,
You break the law and you preach,
Screw my brain till it hurts,
You've taken all my money
And you want more.

QUEEN

Как нас имеют или мастрибьютеры и диструбаторы

Пиркс (pirx@хакер.ru) при участии DeD-21
иллюстрации – А.Еремин

Пролог

Эх, давненько я собирался написать нечто подобное, эдакий раскрывающий массам глаза матерьяльчик. Но окончательно сподвигли меня на него споры, ведшиеся на бескрайних интернетовских просторах, про игры и иже с ними. Долго ругался я по поводу «хитов» последнего времени, многим из которых прямая дорога в морг, крематорий и на свалку истории, пока один из моих оппонентов не высказал следующую мысль: «Это ж бизнес! Естественно, что они будут обещать одно, а мы получим совсем другое!».

До самой глубины моей геймерской души добрался этот факт и зацепил за живое, и породил целую кучу терзаний и ума, так сказать, холодных наблюдений. Как бы это выразить по-простому, на обычном языке, когда тебе вместо одного товара за те же деньги всунули другой... Ну, кинули. А если совсем попростому, то поимели. Можно, конечно, и еще конкретнее выразиться, да только матом в журнале ругаться не принято.

Мне было, ты уж извини за возвышенный слог, откровение. Откровение, что нас с тобой, честных геймеров и игроманов, всех поголовно имеют различные дяди (а иногда даже и тети — кошмар-то какой!), относящиеся к игровой индустрии. В общем, происходит постоянное кидалово, и с этим надо бороться, что я делать и собираюсь. Конечно, повергнуть словами в прах какой-нибудь Electronic Arts я не в силах — накласть на меня этому артсу с колокольни, но вот раскрыть глаза тем, кому это кидалово даже нравится (а такие, безусловно, есть), постараться можно. Не возражаешь, если я попытаюсь?..

Часть первая
О том, как разработчики имеют сами себя

Наука сексо(пато)логия и жизненный опыт учат нас, что до начала половой жизни большинство человеков проходит через период мастурбации. В игровом бизнесе, дружище, все абсолютно точно так же, как у людей, птичек и других пчелок: перед тем как конкретно поиметь нас с тобой, они занимаются этим сами с собой. Или друг с дружкой, что сути дела нисколько не меняет.

Поначалу они, которые разработчики, полны прекрасных идей и благих намерений. Тех самых, должно быть, которыми сподручнее всего мостить дорогу в ад. Они излучают идеализм и желают сделать свою игру: а) революционной или, как минимум, необычной; б) офигенно красивой; г) захватывающей до полного выпадания игрока из ритма реальной жизни. Более того, они примерно представляют себе, как сделать то или се, прикидывают, как будут смотреться сиреневые полигоны на фоне рендеренных пейзажей нежно-зеленого цвета, короче, как бы обладают рецептом геймерского счастья, измеряя его по себе. Дескать, чего мне понравится, от того и народ протащится; в действительности это является опаснейшим заблуждением, но не о том сейчас речь.

А речь о том, что потом они, пылая энтузиазмом, берут клавиатуры в свои мозолистые руки, дабы немедленно воплотить свою гениальность в программном коде и застолбить себе тепленькое местечко под солнцем. Но только все эти благие рассуждения как раз и относятся к «имению самих себя». Знаешь, почему? Объясняю. На самом деле проще некуда.

Фишка в следующем: они прекрасно знают, что ни черта хорошего у них не получится. Что нормального художника у них нет, найти его сложно, а тот, что наличествует, он, конечно, классный парень и все такое, но о вышеупомянутых полигонах имеет столь слабое представление, что придется переходить на родные его сердцу спрайты. И это уж не говоря о том, что банальное слово «воксель» ненавязчиво ассоциируется в его сознании с «екселями» и «мокселями». Также им прекрасно известно, что денег на реализацию всех идей у них не хватит, т.к. для разработки задуманного AI нужно сроком лет на пять нанять 25-30 оксфордско-кембриджских профессоров математики, а чтобы воплотить в жизнь сложные межгосударственные зависимости надоев свиней от урожая конопли, потребуется алгоритм, тормозящий на «не самых быстрых Катмаях». И так далее.

Думаешь, разработчики глупее тебя? Ничуть. Думаешь, они не сознают утопичности своих надежд и мечтаний? Сознают, но с неохотой, и до последнего дня работы над игрой верят в чудо (что свиньи доиться, как надо. начнут и т.д.). Ясен пень, чуда не происходит, зато результаты их мысленной мастурбации можно консервировать в банках и продавать для общественного потребления. Что, собственно говоря, в дальнейшем в какой-то мере и происходит, когда готовый продукт (игра) появляется в продаже.

И это только самое начало. Самая безобидная стадия, так сказать.

Часть вторая
О том, как издатели имеют разработчиков

Здесь, господа, мы имеем дело с вариацией мазохизма. Каждый разработчик прекрасно сознает, что издатель его непременно отымеет, причем нередко в извращенной форме, но все равно каждая дизайнерская команда паблишеров ищет, сбивая ноги в кровь и зажигая яркие сигнальные костры на облицованных золотом порогах крупных издательских компаний. Потому что есть хочется и вообще нужны большие деньги на поддержание творческого процесса, и есть они только у издателя. И потому что только издатель сможет продать игру по всему миру, а не в отдельно взятой уездной Тмутаракани.

Издатель, как нередко бывает, поначалу от проекта в эпилептическом восторге. В конце концов, он сам в некоторой степени геймер и тоже в свое время не один час провел за Тетрисом. Ему тоже хочется революционности, известности и места под жарким солнцем истории, но есть одно довольно большое «НО». Даже несколько.

Помимо революционности и известности ему хочется денег. И можно ли его за это винить? Ведь кому из нас не нравится ощущать мягкий шелест зеленоватых портретов американских президентов (большой популярностью среди искусствоведов пользуется высокохудожественное изображение выдающегося деятеля науки и культуры американского государства Бенджамина Франклина)?

Ради денег издатель готов на все. Он имеет команду разработчиков направо и налево, причем тем ничего не остается делать, как безропотно терпеть его прихоти, т.к. **кто платит деньги, тот заказывает музыку**. Он воротит чего хочет, а разработчики изворачиваются как могут. Причем над издателем еще довлеет дистрибьюторская сеть. Это те, которые продавцы. Те, кто закупает у него игры оптом и затем рассортировывает их по крупным супермаркетам, мелким магазинчикам и прочим торговым точкам. Они решают, сколько они хотят купить конкретно взятой игры, и хотят ли вообще. Они имеют издателя, а он в соответственную величину имеет разработчиков.

У дистрибьюторов свои заморочки. Например, под Рождество продажи резко возрастают, так что самое дерьмо всплывает и бьет рекорды продаваемости. Поэтому издатель, лишь бы игра вышла под Рождество, может пустить ее в продажу без ведома авторов, и не беда, что кусок программного кода не попадет в «финальный» релиз (Battlecruiser). Говорите, игра еще не доделана? Ничего, потом патчи настругаем! И плевать, что сохраненки будут по двести мег весить и десять минут грузиться (SiN).

А еще **продаваемость игры определяется не только и не столько ее качеством, сколько рекламой, и поэтому лучше побольше денег в промоушн вкатить, чем на творческие замыслы разработчиков размениваться.** А еще — сейчас скажу то, что ты точно не знаешь — в продажу лучше всего выпускать одну крутую хитовую игру и парочку-троечку лажовеньких. Тогда по дерьмовым можно будет всякие полезные скидочки для зажравшихся дистрибьюторов сделать, а в благодарность они твою хитовую игру на полную катушку толкать начнут. Стендик под нее в витрине каждого своего магазинчика соорудят, стеллажи в торговых залах наставят и каждую дверь, включая сортирную (ее особенно), твоими плакатиками обклеят. Как следствие, крупный издатель не заинтересован, чтобы у него все игры крутые были. Даже наоборот, заинтересован в обратном. И, естественно, деньги он будет вкладывать в те игры, которым изначально предначертал судьбу блокбастера и героя продаж. И если твоя гениальная игра ему чем-то не нравится, то будет она записана в разряд низкобюджетных, и денег на ее разработку ты получишь столько, что едва себя прокормить хватит, не говоря уж про революционность, гениальность и прочую дребедень. С коммерческой точки зрения дребедень, конечно же.

И еще. **Гениальность, чтоб ты знал, не продается. Она ломаного рублика не стоит, наша с тобой гребанная гениальность.** Дистрибьюторы — народ опасливый, они предпочитают продавать игры тех жанров, которые сейчас популярностью пользуются. И, по возможности, вообще такие же, как нынешние хиты. На хрена им сдались твои супер-гипер-идеи, переворачивающие жанр с пяток на макушку, когда народ реалтайм стратегии хавает и жрет за обе щеки, так что хруст один стоит (а, кроме него, ничего уже ни у кого не стоит, но это ли важно)? Дистрибьютор консервативен и слепо верит в моду. И пусть он трижды нечисть после этого, но он трижды прав по-своему, так как ему тоже пожить хочется, а счастье, оно, конечно, не в деньгах, но однозначно в их наличии. А издатель — он менее консервативен, но тоже гонится не столько за славой, сколько за капиталом, а если за славой и гонится, так только если ему это еще больший капитал сулит. Разработчик — он, конечно, готов экспериментировать и рисковать за чужие деньги. Творец, мать его, без страха и упрека. Все мы благородны и устремлены к нетленному, пока на халяву и за чужой счет. Так что ты свое «кто виноват?» засунь куда подальше, т.к. никто толком-то не виноват, и если бы ты оказался на месте любого из них, то поступал бы в точности так же. И тоже имел бы всех, до кого бы дотянуться смог, хотя бы себя, и другие тебя бы тоже имели почем стоит.

Новаторство, оригинальность, свежая струя в отстойник общего пользования... Издатель может увидеть, что сейчас большим спросом пользуются игры, где главными героями являются жэнщыны. Нет, бабы. Даже нет, еще вернее — телки, именно как говорят всеобщие любимцы Бивис и Баттхед. «Клевые телки с большими буферами». **И ву а ля — главный герой игры, почтенный старец-маг, заменен на мощную бабищу, трясущую руками, ногами, а главное — прочими частями тела** (да, вот именно, что косичкой, как во втором TR).

Я, надо сказать, вообще очень удивлен, что в Ultima: Ascension уже всем своими добродетелями осточертевшего, но все же родного Аватара не заменили на какую-нибудь Ларуватару или Аватару Крофт. Такую, знаете ли, воительницу столь же мощных форм в ультраэротичном бикини из кольчуги — мечту «художника» Вальехо. Впрочем, тумборайдерство и так будет переть изо всех щелей некогда почтенной ролевки, что, конечно, многоуважаемого Гэрриота возмущает до глубины души. Кстати, типичный случай изнасилования издателем творческого разума разработчика в особо извращенной форме, окончившегося разводом, тумбочкой между кроватями и кактусом на оной.

Часть третья

О том, как нас имеют с помощью анонсов

На этом этапе издатель и разработчик объединяют свои усилия, направляя их на нас, грешных. Они вываливают на

нас тонны положительной информации, расписывая грядущие достоинства игры, которая, может, еще и из эмбриональной стадии развития не вышла. Никто еще не знает, в какую крякву вырастет сей гадкий (до тошноты) утенок, может, он вообще сдохнет в процессе, а нам с тобой уже преподносят его как стройного лебедя.

Моделируются фальшивые скрины, не имеющие отношения к игровой графике (Trespasser, Prey, Duke Nukem Forever — еще сотню примеров подкинуть?). **Пишутся фальшивые перечни грядущих достоинств игры**, содержащие немалую толику тех замечательных идей периода идеализма, которыми поначалу насиловали себя разработчики и которые в игре если и будут, то так, что у всех от одного их вида убудет. Все это скопом вываливается на игровой сайт, обрастая симпатичным веб-дизайном. Потом издатели притаскивают журналюг, и разработчики, преисполняясь важности, расписывают им неизбываемую потрясающесть будущего гадкого лебедя. И вот уже мировая общественность бурлит, бурлит от предвкушения очередной мыши — ибо такие горы, окромя мышей, ничего и никогда не рождают.

Анонсные обещания рассчитаны, по-хорошему говоря, на идиотов. Угу — как раз на нас с тобой. Они все стандартны и похожи друг на друга, как Ленин с Партией. Ты это понимаешь. Я это понимаю. Все это понимают. Но ведутся, начинают ерзать в предвкушении и затем, когда народившийся мышелебедь в конце концов издает свое гордое «карррр!!!» с прилавков, слетаются на него, как мухи на гибельный для них мед. И знают, что влипнут по уши, а все равно летят на сладкий запах.

«Наш движок — это самый крутой движок, он очень крутой, потому что он лучше всех. А лучше всех он потому, что... (тут либо стыдливое молчание, либо сочиненные наскоро невразумительные технические подробности). И все будет просто изумительно красиво (так, короче, изумишься, что плохою делается). И пойдет на «трешке» без тормозов (однако почему-то третья вуду прописана в графе минимальных требований). Кстати, подмечено, что иногда тут идут по пути шокирования, честно заявляя, что минимальной конфигурацией будет PIII со всеми прочими железными прибабахами. Думаешь, это чтоб ты себя слишком крутым не считал? Хе, высокого ты о себе мнения, парень! **Ты для них — кошелек с бабками, желательно тупой как пробка и с ярко выраженной покупательной способностью.** А неподъемные системные требования они могут, например, потому напоказ выставлять, что им Intel (или еще кто) за это деньги платит или иначе как вспомоществует. Так как свежепоявившееся крутое железо будет лучше раскупаться, если будут крутые игры, которые только на нем и пашут. Поэтому — Pod, Incoming и так далее, их тут десятки и сотни в ряду стоит.

Что там дальше? А, сверхоригинальный сюжет, на поверку оказывающийся сказкой про белого бычка (если идут вариации типа «Посадил дед репку», то общественность приходит в экстаз), причем нелинейный. Нелинейность его обычно заключается в том, что можно гадкого охранника убить из пистолета, а можно — из пулемета. Или ты не знал, что в Думе очень сложный и нелинейный сюжет?

Очень характерно, что постоянно обещается суперкрутой AI. Кажется, это единственный пункт, по которому геймера стало сложно обмануть: он давно уже просек, что все эти «интеллекты» тягаются разве что с табуретками. Что, впрочем, не мешает разработчикам кидать идеи для особо наивных и неопытных новичков: дескать, все юниты будут думать, все NPC будут думать, каждый полигон, понимаешь, будет думать и, сообразно своим размышлениям, занимать место на модели монстра.

Обычно для большинства игр рекламируют суперинтерактивность, просто полное приближение к жизни, трех-, четырех-, пятимерность, реализм, физическую, химическую и биологическую модели, а также полное соответствие реальным историческим событиям. Например, того дня, когда некий Дуровалер пробил гвоздем тельце Кибриции Краснопятой.

Особо стоит рассмотреть такое надругательство над святынями, как покупка лицензии на известный настольный игровой мир типа вархаммера или бэттлтеха. При таких вот громких сделках обычно упирают на два пункта одновременно: игра должна будет понравиться фанатам оригинальных настольных вариантов, ибо она к ним безмерно близка, и всем остальным, чтоб они без труда врубились, чего там к чему, и тоже тащились как удавы по стекловате. В итоге получается тотальный изврат над настольной системой, нечто, к ней относящееся очень отдаленно, но зато с громким именем. Лишь бы покупали.

Гул невыполнимых обещаний не смолкает до самого релиза. Ближе к нему выходит демка. В демке все как коровой потоптано и ее навозом по уши завалено, но нас с тобой уверяют, что все непременно исправят, графику за месяц из CGA переведут в SVGA с поддержкой акселей, а тем, у кого все както темновато на экранах, рекомендуют приобретать мониторы посветлее и выкручивать до упора ручку яркости. **Учти на будущее, что все лажи, которые есть в демке или тем более в бете, окажутся и в финальной версии. Практически всегда.**

Часть четвертая
Как нас имеют самой игрой

Реклама — это двигатель, причем мощный и безотказно работающий. И, несмотря ни на что, геймер-юзер-хакер-ламер стремится на митинский рынок или еще куда и с вожделением покупает свежевышедшую игру. Некоторые извращенцы предпочитают, чтобы их поимели как следует, и покупают игру лицензионную, за соответствующие деньги — ведь есть, наверное, какое-то специфическое удовольствие в покупке, скажем, окаменевших слоновьих экскрементов за 300 баксов. Тут, знаете ли, приблизительно такая же история, хотя, понятное дело, такой род извращений более распространен на Западе, нежели на просторах Родины чудесной.

Вот тут начинаются интересности. Ну, опустим момент, когда игра занимает явно больше компактов, нежели могла бы, приложи программеры такой полезный в работе инструмент, как «голова». Тут ты при покупке знаешь, на что идешь и что тебе грозит. Но даальше... Например, при установке игра невинно так сообщает, что ей неплохо бы занять мегов эдак 500 на вашем винте под стандартную инсталляцию. Причем файлов там столько, что реально получится 700 мег. Еще двести оставь под своп-файлы. Ну и сохраненки всякие, конечно, отожрут свой кусок пространства.

Опустим заодно и те моменты, что **игра на «минимальной» конфигурации крутит заставку, показывает меню типа «Start Game — Load game — Quit Na Hren», после чего вываливается, завывая о том, что ей надо еще 64 оперативки и процессор с эм-эм-иксой.** А на «стандартной» идет так, что, отправив героя бежать из одного угла помещения в другой, можно приготовить и выпить не одну чашку кофе и скурить полпачки сигарет. Это, в конце концов, можно назвать «нашими» проблемами — покупайте наших сло... тьфу, третьих пентюхов и вообще идите-ка вы на птицерынок, там вас уже новые вуды-муды заждались.

Потом идут баги. Баги — это поэма, это песня, это сага в пяти томах, достойная воплощения на папирусах, в мраморе и горном хрустале. Они есть, их не может не быть, они делают нашу скучную и безпроблемную жизнь полной борьбы и событий, инсталляций и скачивания патчей (мегов на двести), вопросов на конфах и в ньюсгруппах и прочая, и прочая, и прочая. **Не будет преувеличением сказать, что этот мир еще ни видел релиза «версии 1.0», в котором не было ошибок, со времен выхода Арканоида.** Зачем нужны бетатестеры, которые, судя по всему, слепы и лишены коры головного мозга процентов на 80? Или без них совсем писец бы нам настал (скажем, MAX 2 вы-

пустили, почти не протестировав, так там вааще вешаться было можно)? Зачем нужны программисты, которые допускают ошибки, идиотские в своей простоте? Нет, это радует, конечно. Баги уже воспринимаются как родные, типа изюма в булочке, и без них скучно. Играешь — и ждешь, когда же все повиснет?

И диск мой жесткий полетит, аки фанера над Парижем?

И гнусный Выньдос разорвет свой своп-файл в мелкие кусочки?

И что-то страшное взвопит, стирая «Мои документы»?

Ты ждешь, ты ко всему готов, ведь сбои — это так привычно...

В каждом жанре есть свои специфические приемы кидания-отымения. Возьмем, скажем, action (в том числе 3D). Ну, в первом ряду (после AI, о котором только скорбно молчать можно) тут стоит графика. По ее поводу нас кидают более всего, хотя и разнообразно. Либо вываливают на наши бедные головы спрайтовых монстров, плющихся пикселями и все время лежащих вперед ногами. Либо предлагают полигонных чудищ, которые по необструганности превосходят буратин из первого Ку. Это вообще болезнь какая-то — жадность до полигонов. Хотя бывает и наоборот — плюхнут их по 10.000 на модель, а ты потом удивляйся, а что это все так подозрительно тормозит. Причем полигоны, как и обещалось, думающие, философичного склада ума и очень не решаются иногда вместе с монстром перемещаться, а то и вовсе выпадают из этого суетливого бытия. И, типа, так и надо — издержки производства, мужик, считайся.

С точки зрения идейной в экшен вообще все всегда запущено. Честно, так и хочется сказать: «Ребята, квейк уже есть! Зачьем нам еще пьять похожьих?» Не, не подействует. Некоторые, конечно, делают навороченный сингл, интересный, кроме шуток, но все одно — далеко от кваки (да что там, от Вольфа трехмерного, старого и доброго) они не уходят. Сейчас же это все элементарно: купил любой движок, благо их на рынке что щенят нерезаных и кроликов непотопленных, навесил пару оригинальных фишек, и вперед, готово «новое слово в 3D Action». Кто больше всех фишек навесил, тот самое новое слово сказал (привести тебе в пример H-L, или сразу материться в знак протеста начнешь?).

Или вот RPG. Ооо, тут просторы накалывания просто необъятны! Тут и сюжет, нелинейность которого можно сравнить с клавишей «Пробел» (в пользу последней), с возможностью, разумеется, стать «плохишом» (при том, что быть плохишом трудно неимоверно и закончить игру все равно не удастся, как в BG). Тут и «точное» соблюдение правил настольного оригинала, и NPC, интеллект которых явно мал даже по компьютерным понятиям, а влияние на ход игры ничтожно. Кстати, про «точное» следование правилам настольников: в последнее время начали подозрительно часто клепать 3д-шутеры как раз на основе настольных ролевок. Чтобы и авторитет, и популярность, и рыбку съесть, и сесть поудобней. **И тогда вместо 3д-шутера обычного получается 3д-шутер амбициозный с претензиями, то бишь те же яйца, только в профиль.** Вообще, сейчас многие под ролевухи косят. Что ни игра, то с элементами RPG. Оно и понятно — жанр в моде, а что в моде, то деньги. Плевать, что ролевости в игре кот насссс...плакал — франклины не пахнут.

Еще один специфический трюк — перегруженность деталями. **Это особенно гнусная форма издевательства: выполнение обещаний. Обещали 2000 навыков. Глядишь — действительно.** А уж как ты в них будешь разбираться, что важнее — умение удить карасей в речках или наносить удар слева-наверх короткими мечами по противникам большого роста, это дело, парень, твое. Если разберешься, то, конечно, поймешь, что о балансе тут и конь не валялся, но все рассчитано так, что разобраться невозможно. Ты не думай, что я это от фонаря выдумал — найди где-нибудь в закромах родины Twilight 2000 и ужаснись. Как ужаснешься — читай дальше. Не находится — погляди чего поменьше, хотя бы первый Fallout.

Стратегии. (Само)клонирование, многократное проталкивание одних и тех же идей под разными соусами — не будем трогать утонувшие в общественных плевках реалтаймы, возьмем хотя бы даже обожаемого тобой Сида Мейера, скопировавшего самого себя в Alpha Centauri, возьмем появившуюся затем Call to Power, которая на ту же тему... Ладно. Сказать еще можно много. И про вымирающие, но так и не смогшие родить ничего нового adventure. И про симуляторы, тупо соревнующиеся по реализму и красоте графики, но в основе своей похожие один на другой как капли воды в стакане. Сказать можно, но ты и сам тут все не хуже меня знаешь. Пора переходить к следующему.

Знаешь, что обидно? Ведь могут же делать нормальные вещи, шедевры прямо. Блин, в старые времена такие иной раз идеи реализовывались, что, глядя на сегодняшнее, волком выть хочется. Возьми, просто графику с интерфейсом поменяй, и все! Нет. Хренушки. Риск нико-

му не нужен, всем нужны деньги. Какие, на хрен, идеи, если последний пионер-октябренок нынче в Старкрафт гамится, который есть сотый клон от чертовой уймы реалтаймов и в первую голову от самого себя, пока еще в коротких штанишках Варкрафта бегал? Разработчики, издатели, дистрибьюторы — все они отлично просекли фишку, что можно ни фига не делать и бакшиш иметь. Тем и живем теперь, тем и питаемся.

Часть пятая
О том, как нас имеют наши родные пираты

Пираты, безусловно, люди в государстве нужные и полезные. Государству, конечно, от них вред, но, как ни парадоксально, гражданам куча пользы. И тем более обидно, что люди, к которым большинство геймеров испытывает уважение, так нас имеют.

Во-первых, с некоторых пор они стали выпускать слаборaботающие версии. Очевидно, теперь тащат все, что плохо лежит, а хуже всего лежат, как известно, беты и тесты, полудемы и прочие полуверсии. Но нашего пирата не испугать незаконченностью: он крадет, что крадется, и продает, что продается. Остается лишь глазами хлопать, как это у нас игра вышла за полгода до релиза. Не работает, говоришь, выдает путаные сообщения об ошибках, не содержит роликов, юниты ведут себя как овцы после лоботомии, половина спрайтов не прорисована вовсе, меню исключительно на польском языке, по истечении месяца игра работать перестает ввиду «истечения срока действия бета-версии», а при деинсталляции хард разламывается на части, как «Титаник», и идет к усеянному бэд-блоками илистому дну?

А еще пираты очень четко просекли, что английский язык все же не так распространен, как русский. И начали «русифицировать», заполонив рынки «ВПЕРВЫЕ! полными русскими версиями». Иногда русифицируют неплохо, врать не стану. Но чаще всего... Сейчас печатаю текст и не могу, смеяться начинаю. Даже злость уже не берет — все больше в хохот клонит. Особенный шок, помню, лично у меня вызвала «наша» версия Final Fantasy VII со штампиком «Переведено профессионалами». Такого убожества я даже не ожидал. Это ж даже был не стилус... Им, кстати, Jagged Alliance 2 недавно с немецкого перевели. Отпад полный — всем поклонникам изврата рекомендуется.

Проблемы тут только в одном: как только пропадает не-совсем-final-release, выпущенный, ессессно, раньше релиза за бугром, появляется уже полная версия, но — русская. А между этими событиями если и встревает полная версия на родном английском языке, то так ненадолго, что ее нужно днем с огнем искать. Вот они, особенности национального пиратского отымения.

Часть шестая
О том, как нас имеет продажная пресса

Первый закон журналистики гласит: пресса продажна. Это аксиома, это сам собой разумеющийся факт (происходит от английского «fucked», если кто не понял). И эта вот продажная сволочь, проститутка, паразитирующая на жирном теле игровой индустрии, тоже имеет нас на всех стадиях игророждающего процесса, присоединяясь то к одним, то к другим насильникам. Да, я говорю про всех и себя не забываю.

Для начала она (пресса) публикует превью. Почти всегда сладкие речи разработчиков поддерживаются в журналах, мелкими буковками среди скриншотов (наиболее красивых и выразительных, кстати, иначе ты журнал не купишь) нам внушают: **«Это хит. Это будет хит. Установка на супер-хит. Ждите. Ждите. Ждите...»** Некоторые стараются подходить критически, но с трудом получается — ведь из одной кормушки информацию жрут, за счет тех же лживых анонсов кормятся.

Последствий этого гипноза наблюдается несколько. Ну, во-первых, у некоторых по старой привычке рассасываются спайки и прекращается энурез с диурезом вместе. А, во-вторых, у геймера появляется «синдром завышенных ожиданий». Геймер ожидает от грядущей игры много больше, чем она может дать, даже больше, чем обещают разработчики (а они, как известно, нас с тобой имеют таким образом безо всякого стеснения).

Причем, что характерно, пресса продолжает иметь нас и после выхода игры, впаривая нам недоброкачественные ревьюшки. Ну не может журнал написать, что Starcraft — дерьмо, т.к. ты обозлишься и перестанешь такой журнал покупать. Не может он в открытую провозгласить, что 98 процентов всех выпускающихся игр есть «лажа», так как они безыдейны и безвкусны, что можно было сделать в десять и сто раз интереснее и лучше, но — не сделали. Не может, потому что тебе ведь надо во что-то играть. Ты не хочешь думать, что играешь в один лишь отстой. Никто бы не захотел, я тоже не захочу. **Все просто: мы с тобой не будем покупать журнал, который только тем и занимается, что, вдохновившись идеей справедливости, старательно обкакивает все появляющиеся игры, будь он при этом хоть сто раз прав.** Это только в обще-познавательно-развлекательных статьях, типа вот этой вот, можно. А в ревьюшках — нельзя. Врубился? Вот, будешь знать.

А вообще, дерьмо все наши игровые журналы. Фактических ошибок столько, что впору открывать музей курьезов, эдакую кунсткамеру. Попадаются ревьюшки, в которых происходит заморачивание на двух-трех элементах игры (например, сюжете), а все остальное тактично выпускается из поля зрения (особенно когда про российские игры пишут, где что-нибудь одно, как правило, реализовано неплохо, а все прочее — убогое дерьмовцо). Еще один бич — субъективизм, когда автору статьи игра нравится/не нравится настолько, что как-то аргументировать свои мысли он не может (мыслей-то и нет — одни эмоции) и либо поет осанны, либо обкладывает гамес разве что ни матом. Да, е-мое, вы и так не хуже меня знаете, как все это выглядит — тошнотики!

Эпилог

Вooот... Я, честно говоря, испытываю чувство глубокого удовлетворения. Я раскрыл глаза тем, у кого они были закрыты, и нес в массы разумное, доброе и вечное, разоблачая служак и наймитов империализма. Отныне каждый Вий будет с поднятыми веками, хотя монстры игроделанья по-прежнему будут класть на нас, получая на этом вполне приличные бабки. Наши с тобой, между прочим, бабки, хотя наши-то как раз чаще всего уплывают в местный пиратский карман. Ну, мы тут уже выяснили, что пиратики ничем не лучше прочих буржуев и имеют нас ровно в такой же степени, разве что несколько нестандартно. Извращенцы...

Знаешь, так и хочется процитировать рулезную бабушку Бивиса с Баттхедом по имени Шапокляк и гордо провозгласить: «Тогда я объявляю вам войну. Привет!». Только не получится ее, войны-то. С кем воевать, с собой? Ведь продается то, что пользуется спросом. А спрос создаем мы с тобой и нам подобные. Вот и сыскался конец нашей песни... песне.

Ладно, утешься. Ведать об опасности — значит, наполовину ее избежать. **Не дать себя отыметь все равно не получится, так хоть, приятель, теперь ты будешь знать, как это делается.** А если совсем честно... Знаешь, что девушкам рекомендуется делать, когда их насилуют и отбиться без шансов? Рекомендуется следующее: расслабиться и получать удовольствие. Чего тебе, со всем возможнейшим уважением, и желаю.

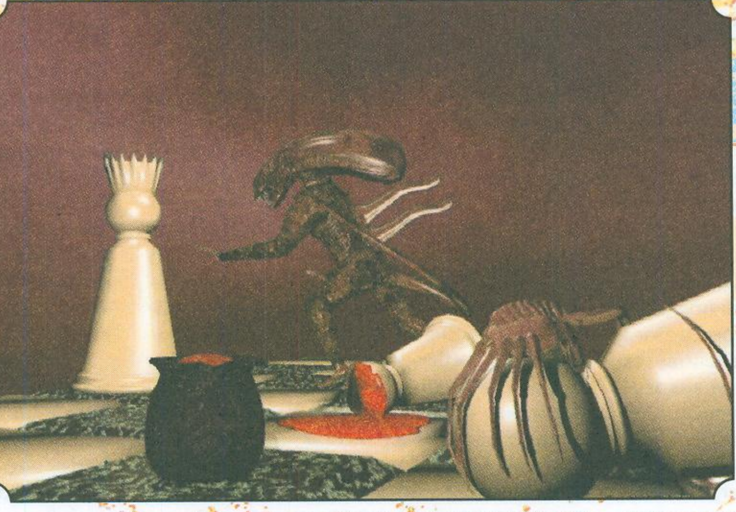


Жизнь — игра. Только сохраняться нельзя...

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)



Думаю, не совру, если скажу, что у каждого человека, играющего на PC (и только на PC, к приставкам это не относится), в реальной жизни бывают моменты, когда хочется «сохраниться» в самом что ни на есть игровом смысле этого слова. По крайней мере, лично у меня такие моменты случаются сплошь и рядом. Особенно когда тянешься за экзаменационным билетом — вот уж где не хватает функции save/load! Действительно, игрок, наделенный сверхъестественной силой возвращать время назад, оказывается практически непобедимым для любой, пусть даже самой сложной игры. **В противостоянии AI vs. Gamer последний обладает всепобеждающим, хотя и не совсем честным по отношению к AI оружием — возможностью сохранения.** С момента изобретения устройств для хранения информации игрок уже свыкся со своим неотъемлемым и непоколебимым правом «подстилать себе соломку» в виде сохраненок.



Однако не все так гладко на тернистой стезе компьютерно-игрового прогресса, иначе зачем нужна была бы эта статья? Даже если не трогать приставки, на PC мы найдем целые жанры игр, в которых сохраняться, скажем так, не принято. Прежде всего это разномастные аркады (приставкины дети, кстати), частенько этим грешат гонки, спортивные игры и даже симуляторы (вспомним хотя бы Wing Commander). Недавно был зафиксирован беспрецедентный случай: отсутствие возможности сохранения в FPS! Кто не догадался — я об Aliens vs. Predator толкую. Теперь, как говорит ведущий Ворошилов, «внимание, вопрос!». Дает ли это (невозможность сэйвиться) что-нибудь положительное игре или же это анахронизм, который нужно гнать? Как всегда, на этот вопрос существует две точки зрения. Одна моя, вторая неправильная. Начну с неправильной.

Сохранение игры разрушает неповторимую атмосферу, обламывает весь кайф победы и вообще играть становится неинтересно.

Вот так считают приверженцы лагеря анти-сэйвовцев. Они, видимо, находят больше кайфа в переигрывании по десять раз получасового отрезка игры для того, чтобы после этого начать переигрывать следующий отрезок. Хотя нельзя не признать, что в некоторых их аргументах есть доля истины. Ощущение победы без сохранений действительно может быть сильнее. Но обычно бывает так: уфф, прошел наконец этот гребанный уровень, здоровья, блин, 10%, патронов нету ни шиша, а последнего монстра можно было вообще влегкую завалить, если с другого бока подойти. Но не переигрывать же теперь все сначала! На мой взгляд, вся эта дребедень по поводу разрушения игровой атмосферы — такое же фуфло, как, скажем, если с машины снять тормоза, чтобы «типа прикольно ездить было».

Поэтому перейдем к правильной точке зрения. Она, как ты уже, конечно, понял, состоит в том, что человек должен сам решать, в какой момент игры ему сохраняться и когда эту сохраненку использовать. **Игра — это прежде всего игра. Это не тест, не контрольная работа, не тренажер реакции и умственных способностей, это развлечение.** Поэтому играть должно быть удобно. Мысль «эх, швырнуть бы туда гранатой, но нельзя — вдруг чего случится» мне нравится гораздо меньше, чем «сохранюсь-ка я, пожалуй, да и зашвырну туда гранату, посмотрю, чего получится!». Или вот еще пример. Представь, что любимый MS Word или, того хуже, Photoshop откажется сохранять плоды многочасовых усилий, пока работа не будет завершена. Жутковатая ситуация, верно?

Одним словом, получается парадокс. Вместо того чтобы подстегнуть интерес и повысить элемент риска в игре, авторы, убирая кнопку save, достигают обратного эффекта. Посмотри на свою жизнь, как на игру, в которую нерадивый разработчик забыл включить возможность сохраняться. Тебе приходится играть, то есть жить, без права на ошибку, на фатальную ошибку, ту, после которой наступает Game Over. В результате ты жертвуешь огромным количеством приключений, острых ощущений и т.д. Игровой интерес снижается. А теперь представь, что тебя заставили бы играть в огромную ролевую игру, не сохранившись ни разу. Скорее всего, ты будешь расхаживать по безопасным местам в своих позорных доспехах и подкарауливать одиноких гоблинов, возвращающихся в подпитии домой через лес. Ты достигнешь максимум 2-3 уровня, и на этом карьера «приключенца» для тебя завершится. Дальше нельзя — без сохранений опасно.

Наверное, найдутся такие сорвиголовы, которые скажут, что и в реальной жизни сохраненки были бы только помехой. Что ж, если ты так считаешь, пиши, побазарим за жизнь...

P.S. А для Aliens vs. Predator, между прочим, уже вышел патч, позволяющий сохраняться в любой момент. Так-то.





С приветом от Арчибальда

Malleus the Magician (biodivers@glasnet.ru)

Критики — страшные люди. Самый первый Критик, как известно, помочился на мамонта, нацарапанного нетвердой рукой первого Художника на стене пещеры. Много воды утекло с тех времен, но по сути ничто не изменилось в человеческой натуре вообще и в гнусной натуре критиков в частности. Все также эти шакалы истекают слюной, готовые наброситься и растерзать плоды чужого творчества и вдохновения.

Я прижимаю к груди заветную коробку с **Might&Magic VII** и глазами, расширенными от ужаса и одновременно сощуренными от отвращения, гляжу на толпу хулителей, теснящихся у моей двери. Эй, вы, полегче!

Прежде всего отсеем лишних. Итак, кто против спрайтовых монстров и NPC? Попрошу налево за угол — там за железной дверью наш обрастающий седым пухом людовед и душелюб Гоблин быстро растолкует вам, что к чему. В его епархии можно все — квакать, анрылить, грешить, воровать и даже полураспадаться. УБЕРИТЕ РУКИ, Я СКАЗАЛ!!! Уф! Уже свободнее дышать стало.

Теперь. Я вижу в толпе ехидные и высокомерные взгляды упертых настольных эрпэгэшников. Тех, кому хватило ботанизма проштудировать 300-страничный мануал энного издания по AD&D. О-о, это страшные люди. Это снобы похлеще квакеров. Тех, по крайней мере, можно увидеть в действии, и сразу становится ясно, кто чего стоит. А эти ханжи закатывают глаза и заявляют что-нибудь вроде: «Система генерации этого параметра неэффективна, потому что нужно 3 двухгранных кубика, а не 1 шестигранный». Один из таких деятелей заявил мне давеча, что вся ролевая система в Might&Magic — просто стеб над AD&D и вообще — попса позорная. Манчкинизм, так сказать (вот ведь, блин, слово-то какое измыслили)!

Ну хорошо, раз такие дела, то давайте разбираться. И для начала получите большую-пребольшую дулю: Might&Magic VII — ЭТО НЕ ПОПСА!

Вообще, **давно уже горит и не дает покоя вопрос, являются ли настольные и компьютерные RPG единым жанром или же это совершенно самостоятельные явления**, схожие, но в основе своей имеющие мало общего. Я твердо придерживаюсь той точки зрения, что настольники и CRPG («computer RPG») роднит лишь ряд формальных параметров: система нанесения повреждений, алгоритм повышения динамических характеристик и т.д. Ну сам посуди. Сколько процентов времени в настольных ролевках занимают сражения как таковые? В некоторых — нисколько. Драки, они ведь в RPG вообще не обязательны и глубоко вторичны. «Дочки-Матери», например, известная тебе детская игра (чай, все в подгузниках или в чем подешевле гарцевали), являет собой отличный пример НАСТОЯЩЕЙ ролевой игры, где имеет место полное отождествление себя с персонажем и отыгрыш роли (копирайт идеи — DragonDen). А тот же Diablo — это НЕ ролевая игра, потому что у тамошнего дурачка нет иного смысла жизни, кроме как шнырять по подземельям с чем придется наперевес и убивать (и его даже то не спасает, что в «Дочки-Матери» понятия статистики и экспы отсутствуют). В CRPG сражения — это основа основ. А в играх, проводимых за кубиками в дружеской компании, главное — отыгрыш мировоззрения-элайнмента, который достигается путем помещения персонажа, с которым себя отождествляешь, в различные интересные ситуации, недоступные игроку в жизни. И какая-нибудь половая или расовая принадлежность играет в этом деле намного большую роль, чем отстрел монстров.



Ничего герла, а? Эльфийка. Даже как-то жалко одевать...

Говорите, что M&M7, изначально зародившаяся на компьютерной основе и развивающаяся именно исходя из свойственных компьютеру игровых принципов, есть попса? Причем попса только потому, что от настольных ролевок далека неизмеримо? Что ж, а я по-другому поставлю вопрос: **не попса ли в таком случае зацелованный всеми Baldur's Gate, главным достоинством которого является рабское использование игровой вселенной, созданной совсем другими людьми для совсем других целей, и упрощенное переложение настольных правил в реалтаймовый бой?** И уж полным маразмом в нем смотрится миллион условностей и ограничений, совершенно не очевидных и не логичных для компьютерного игрока. Господа поклонники так называемых «настоящих ролевых игр», вам сюда — в этот пыльный чулан. Там уже стоит пиво, на столе разложены бумажки, ручки и калькуляторы, ну а кубики у вас должны быть свои — на руки мы их не выдаем, так как воруют дайсы такие вот любители RPG безбожно — дефицит, блин.

Понеслась, нелегкая!..

Так что же мы имеем на самом деле в новом творении New World Computing? Вот это действительно занятно. А имеем мы, господа, ни много ни мало, а первую серьезную попытку создать компьютерно-игровой мир, «в котором можно было бы жить». Быть может, попытку неосознанную, так как непохоже, чтобы NWC реально метила на подобное достижение. Впрочем, осознанная, неосознанная, да какая к лешему разница? Главное — результат. Тот самый, который налицо.

Нам такой мир хором обещают все разработчики — да только до сих пор у всех был полнейший облом. Нечто подобное можно было обнаружить в Daggerfall, но именно «нечто» — там это не было доразвито. Буквально на шаг Daggerfall не дотянул, но «почти» в нашем деле не в счет.

Итак, прежде всего, присутствует огромный и ни откуда не слизанный игровой мир, в котором функционирует ролевая система, СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННАЯ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ. То есть — никаких уменьшений AC с улучшением качества брони, никаких ограничений на рост атрибутов, вообще, главный принцип: чем больше, тем лучше (хотя маг не может надеть латы или обезвредить ловушку).

Каждый класс можно дважды апгрейдить — это дает серьезные бонусы для атрибутов и скиллов. А скиллы — это вообще песня. Три степени усовершенствования — три качественных скачка, во многом определяющие тактику прохождения,

три крупных денежных траты. Вообще, магия в мире M&M значит на порядок больше, чем мощь. Во-первых, заклинания, в отличие от стрел и мечей, не промахиваются (не считая самых простых). Во-вторых, при грамотной прокачке спелл-кастеров вы будете с одной-двух атак гасить ЛЮБЫХ монстров. В-третьих, никакие дорогущие доспехи и амулеты не защитят ваших орлов так, как волшебная защита. Однако в седьмой серии Might&Magic волшебников, друидов и клириков сильно опустили. Вы не сможете выучить заклинания Экспертного или Мастерского уровня, пока не получите соответствующую квалификацию в нужной области. А квалификацию, допустим, Мастера невозможно получить, не произведя апгрейд в своем классе. А апгрейд — это длиннющий сложнейший квест... С одной стороны — дико обидно, уж очень Мастера рулили в предыдущих частях, с другой (и это уже серьезно) — мы имеем дело со всего лишь третьей по счету игрой (из хитов, конечно), где в партии действительно необходим Вор, такой популярный в настольных ролевках! Это супер! 99% CRPG, хотя и включали этот класс, но совершенно в нем не нуждались. Только в великой Wizardry (всем стоять полчаса!) и в новомодном линейном, как кий, BG для прохождения реально требовался Вор. И вот наш любимец M&M7 — тоже туда же. Но и неплохо, кстати, вышло. Ряд скиллов (Stealing, Disarm) доступны только Вору, он неплохой боец, а на высоких уровнях — способен к элементной магии. Так что ход получился вполне удачный.

Теперь элайнмент. Ясно, что реализовать эту фишку на PC в классическом, настольном виде невозможно в принципе. Ну да, в BG и во втором Фоллауте с тобой по-другому (читай — по-хамски) разговаривали NPC, если ты подонок. И что? Все равно все сюжетные квесты были направлены на благо этих дурачков-прохожих. Бредятина какая-то. Здесь все гораздо круче. Мы — не безродные бродяги, мы — Лорды Хармондейла! Эта новая для ролевых игр фича все представляет в совершенно новом свете: мы творим политику! Мы добиваемся уважения подданных и строим взаимоотношения с соседями. И в разных государствах у нас разная репутация — гномы меня любят, люди пока нейтральны, а эльфы — ненавидят. И это впрямую влияет на сюжет игры, который мы движем своими руками. Но и это еще все фигня. В определенный момент предстоит решить вопрос: с кем мы? Если с хорошими, то пошел один вариант развития сюжета (а с ним — характер второго апгрейда героев, овладение магией Света, ну и финальная заставка). Если же мы — плохиши, то и масть ложится совсем другая — Cavalier становится Black Knight'ом, Wizard превращается в Lich'а, становится доступной Черная магия, и конец игры, соответственно, совсем иной. Вот он, элайнмент на PC, в действии! Впервые, черт побери! А вы говорите — попса...

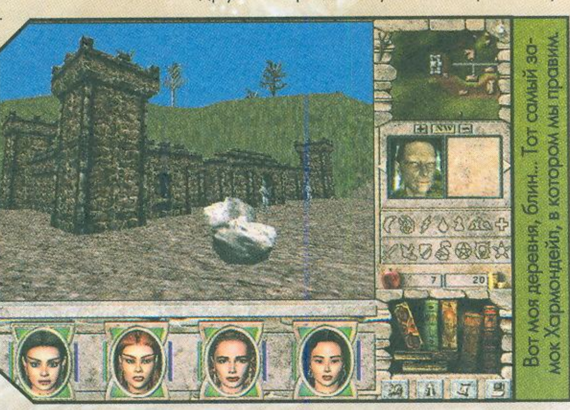
Что общепризнанно считается неотъемлемым свойством хорошей RPG? Безусловно, разнообразие шмоток и оружия. В этом плане у нас все в полном порядке. В каждом городишке есть куча магазинчиков, где ты легко сможешь просадить все деньги, с таким риском отнятые у монстров. **Только определись сначала, чего тебе нужно: в куколки поиграть или сюжет двигать.** Если первое, то лучше купи себе самую популярную в США игрушку — симулятор Барби (ну там, одеть-раздеть, примерить, купить-продать, кайф в общем... не для слабонервных). А если серьезно, то забудь о подобного рода приобретениях для своих героев. Тряпки, стволы и перья надо не в магазине покупать, а отнимать у врагов — и дешевле, и почетнее. Тем более что все деньги тебе ой как понадобятся (и еще постоянно не хватать будет) для обучения новым скиллам, для тренировок и приобретения книг заклинаний (которые почти на порядок дороже самых лучших колец, брони и оружия).

Картежники, химики и челноки

Деятели из NWC в своем стремлении максимально оживить и разнообразить игровой мир не остановились ни перед чем. Ты в курсе, кстати, чем занимался Пушкин в трактирах по дороге из Москвы в Питер и обратно? Он в карты дулся. А поскольку картежник был азартный и вечно страдал от отсутствия наличных, то играл на собственные рукописи, между прочим. **Очевидно, отдавая дань великому русскому поэту, разработчики вставили в игру возможность поиграть в тавернах в карты.** Нужно это с точки зрения сюжета? На фиг, нет. А для прикола? Супер! И, кстати, игра занятная, попробуй на досуге.

А алхимия? Что-что? Уже было? Да, но не до такой же степени!!! Во-первых, это отдельный скилл. Четыре уровня владения им дают доступ к зельям, дублирующим ВСЕ игровые заклинания, и еще к куче других снадобий. Кстати, себестоимость реагентов для черного зелья — в районе 10-20 монет, а готовый продукт стоит 2000! Есть о чем задуматься...

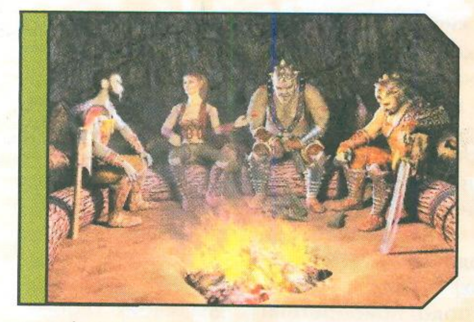
А как тебе возможность заняться челночеством? Ну-ка, припомни, где еще можно было зашибать деньгу, перевозя товар, заведомо тебе не нужный? Да, в Elite. А еще? Говорили, что Starship Diplomacy будет на этом основана, только о ней уже почти год вообще ничего не слышно, да и дерьмом она будет, скорее всего. А в M&M7 — пожалуйста. В каждом городе есть 1-2 барыги, которые что-то покупают и что-то толкают. Задача элементарна: отыскать в других городах нужных барыг и ку-

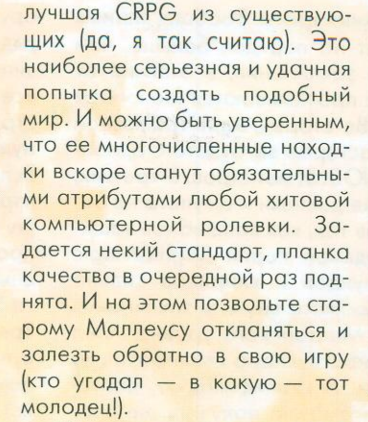


Вот моя деревня, блин... Тот самый замок Хармондейл, в котором мы правим.

Немножко истории

Для тех, у кого в голове история мира Might&Magic безнадежно запуталась, пробежимся по последним событиям. Ради краткости опустим правление в Энроте старого Лорда Айронфиста, запечатленное в HoMM I. После того как он склеил ласты, два братца — добрый Роланд и злой Арчибальд — схватились в борьбе за престол, да так, что хватило на 2 кампании HoMM II. И хотя, пройдя их обе, мы приводили к трону обоих претендентов, по логике очевидно, что победителем должен был быть хороший парень. Он разгромил гильдию некромантов, организовал превращение братика в статую (добряк, блин!), поставил ее у себя в библиотеке и женился на красотке Катерине Грифонхарт из Эрафии (это я плавно перехожу к сюжету M&M6). Вообще, конечно, фамилии у этих королевских династий — не бей лежачего: Железный Кулак и Грифонье Сердце. Воображаете, что за монстр у них мог родиться? Но родился вполне нормальный парень, только волосы синие, принц Николай, большой любитель цирка. И стали они жить-поживать да добра наживать, покуда с неба вдруг не упала комета, Райскую долину выжгла радиация, а Энрот наводнили демоны. Ну, Роланд потер железные кулаки и храбро отправился демонов гасить (ему после Succession Wars казалось, что море по колено). Ан облом вышел. Сгинул король, да так, что в M&M6 до самого конца ничего о нем толком и не сообщили — так, мелочевка, отрывки из дневника... В общем, с демонами (оказавшимися инопланетянами-криганами, старинными звездными вратами человечества) пришлось разбираться четверке героев; в итоге они супостатов порешили, матку ихнюю тоже, а космический корабль — взорвали. Но чтобы не разнести при этом всю планету к чертям, пришлось мерзавца Арчибальда оживлять — у него скролл был специальный. Короче, смылся Арчибальд и в финальной заставке смотрел на коронацию Николая, гнусно ухмыляясь. А Катерине, как вдовствующей королеве-матери, понятное дело, ничего не оставалось, как нанести визит в родовое гнездо, в котором прошло беззаботное девичество. А там... Батюшки-светы... Старого Грифонхарта подло пришили, в лича превратили и... обломились. Руки, видать, не из того места у Дэфнелла, лидера местного отделения гильдии некромантов, росли. Лич сам его укокошил, сделался главой чернокнижников и сам же остался править королевством. Но тут приплыла из-за моря его дочка и решила, что уж лучше папаше быть покойником мертвым, чем живым. Воевали долго и в кайф (HoMM III). Но всему хорошему приходит конец. Злыдней разбили, Эрафию спасли, и опять вроде бы тишь да гладь. Но не все так просто. Мир непрочен. Эльфы и люди спорят из-за пограничной провинции. Лорд Маркхам объявляет конкурс на соискание титула нового Лорда Хармондейла. Разброд, шатание и неопределенность. Но и это еще не все. Какой-то ушлый папарацци надыбал где-то куски дневника оживленного Арчибальда. Ему бы эти материалы продать подороже в какую-нибудь желтую газетенку, а он, глупый, бесплатно их выложил на www.3do.com/products/pc/mm7/story/. Может, это и фальшивка, однако из дневников следует, что подлый Арчибальд тоже направляется в Эрафию, и планы у него самые что ни на есть честолюбивые... Тут присказка заканчивается и начинается уже сама сказка, то есть сюжет Might&Magic VII.





пить/отдать товар. Правда, проще застрелиться, чем все это выяснить, да и ящики проклятые занимают треть Inventory, но мало ли, вдруг кому-то захочется экономического симулятора?

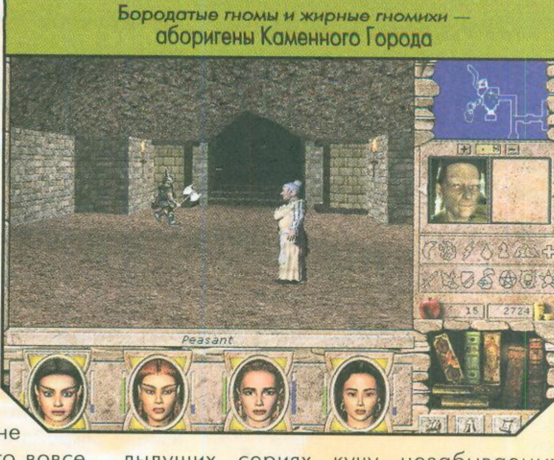
За кровь и честь!

Не сказано ни слова о четырех расах, девяти классах, черте каком количестве скиллов, заклинаний, монстров... а надо? Количественные подробности желающие могут почерпнуть в любом ревью в любом игровом журнале. Напоследок хочется сказать другое.

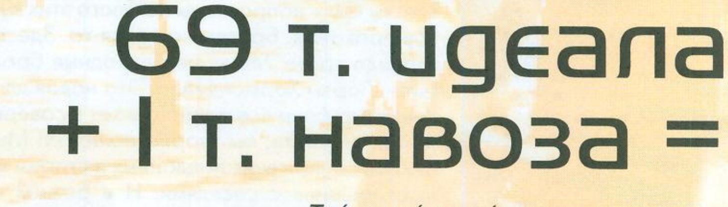
Конечно, ни о каком «мире, в котором можно было бы жить», всерьез говорить не приходится. Жить здесь нельзя. Пока еще нельзя, в этой части. Многое выглядит сумбурно и недостаточно продумано. В игре масса серьезных недостатков. НО. На сегодня Might&Magic VII: For Blood and Honour — это не просто лучшая CRPG из существующих (да, я так считаю). Это наиболее серьезная и удачная попытка создать подобный мир. И можно быть уверенным, что ее многочисленные находки вскоре станут обязательными атрибутами любой хитовой компьютерной ролевки. Задается некий стандарт, планка качества в очередной раз поднята. И на этом позвольте старому Маллеусу откланяться и залезть обратно в свою игру (кто угадал — в какую — тот молодец!).

Хотя... нет, еще одну вещь я не сказал. Люди, но ведь главное-то вовсе не в этом всем!!! ЛЮДИ! Вы что, не въехали? Ведь фишка M&M7 вовсе не в перечисленных выше фичах и даже не в поддержке 3Dfx, будь он неладен (прости меня, грешного...)! Вся соль игры в том, что NWC в очередной раз подарила нам незабываемое ЧУВСТВО ВСТРЕЧИ СО СТАРЫМ ДРУГОМ! Это потрясающее свойство обоих сериалов — и M&M, и HoMM — в том, что, встречая вновь, по прошествии года или больше, своего старого товарища, мы узнаем его. Он повзрослел, заматерел, стал в чем-то жестче и циничней, а в чем-то — мягче и мудрей, но это все тот же добрый старый приятель, с которым мы испытали в предыдущих сериях кучу незабываемых приключений, с которым делили горечь поражения и радость побед. Мы не виделись долго, мы оба изменились за этот год, столько всего произошло разного: и радиоактивные осадки по второму разу выпадали, и в какие-то Ворота на букву Б. мы ломились, даже душу нашу кто-то пытался потырить... **Мы пытливо вглядываемся друг другу в глаза: он, не он? Он. Нам есть, что рассказать друг другу.** Коньяк разлит по рюмкам, вперед, к победе в Эрафии, за Кровь и Честь, и да поможет нам Джон ван Канегм!

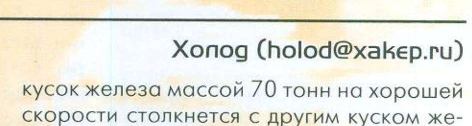
X


Бородатые гномы и жирные гномихи — аборигены Каменного Города





69 т. идеала + + 1 т. навоза = ...



Той самой одной тонне навоза посвящается...

Холод (holod@xakep.ru)

К моменту, когда этот номер X увидит свет, всякий уже поймет и осознает, что **MechWarrior III** — это донельзя круто. Безупречный геймплей, невероятная графика и щадящие системные требования, хорошо поставленный онлайновый мультиплейер, стопроцентные рейтинги в ведущих игровых журналах — всего не перечислить. Третьим мехом уже болеет большая часть прогрессивного компьютерного населения по всему свету. И, казалось бы, это именно та игра, которая на сегодняшний день наиболее близка к эталону абсолютного идеала среди всего прочего... Но.

Но припомним, что обещали разработчики. **Покопавшись в пресс-релизах, обнаружишь, что немалая доля их обещаний так и осталась брошенной на ветер.** Казалось бы, ну чего им стоило, так клево реализовавшим все остальное, приложить еще усилий и довоплотить, доисправить, довести до обещанного уровня... Ну, типа, они же там умные, и все такое...

Первым делом, ляпы. Их много. Весь MWIII состоит из ляпов различной степени вредности. Первый ляп убил меня наповал после первых же трех минут игры: мехи не получают повреждений при столкновениях! Скажешь, несущественно? Ну да, конечно, если один кусок железа массой 70 тонн на хорошей скорости столкнется с другим куском железа массой 70 тонн, то никаких повреж-



дений они не получат. Просто получится один большой кусок железа массой 140 тонн. В MWIII великолепно воссоздана модель движения мехов, зависимость динамики разгона-торможения и маневренности от массы, система взаимодействия с окружающей средой. Мотхерфуцкер! **Почему мехи не могут правильно взаимодействовать друг с другом, почему они не получают повреждений при столкновениях?** Даже в активижновской серии MWII столкновения учитывались, а здесь чего, в лом было этим напрягаться?

Или управление ведомыми — это вообще хана монгольской республике. Наворотили. По умолчанию — нечто трехмерное, абсолютно неудобное и нединамичное. Нет, ну лучше, конечно, чем тот примитив, которым мы «наслаждались» в MWII, но... ребята, вы что, не видели первый MechWarrior? Вот это было да! Обычная плоская карта, выбираешь стармейта и мышкой на карте отмечаешь точку, в которую ему нужно идти, либо объект, который ему надо атаковать-защищать. Элементарно до ужаса, но зато динамично, очень удобно и доступно.

Дальше — кастомизация. Как тебе дизайн MechLab? Мне тоже дерьмово. Воздадим должное: по удобству MechLab всех переплюнул активижновский MechWarrior II 31th Century Combat. Там можно было моментально получить информацию о каждом узле меха. А в творении Zipper интерфейс перегружен кучей лишнего, менюшек тут пропасть, а удобное плоское изображение меха заменено трехмерным, да еще и вращающимся. **Крутится оно посреди экрана, места до фига занимает, а ты сидишь и думаешь, что нередко у разработчиков стремление к следованию технологическому прогрессу просто до ануса доходит.** Это ничего, что нововведение не пришей никому ничего и головной боли от него много, а реальной пользы ни на грош. Зато круто. И современно.

Насчет самой кастомизации. Если ты не полный ламер, то знаешь, что MWIII сварганен на основе вселенной Бэттлтеч. Верно, да? Ну вот, ты знаешь, что свободная кастомизация практически недоступна на многих машинах Внутренней Сферы, а в игре это ограничение... эээ... nohеагено, так сказать. И после этого они еще будут вопить, что в точности воспроизводили настольный вариант! А я тогда, наверно, живая клизма. Должно быть, разработчики очень боялись огорчить ту часть аудитории, которая не числит себя в рядах фанатов Бэттлтеч. Вообще, здесь много такой «заботы» об этой самой разнесчастной части аудитории. Многое убрано или сделано по-иному, на другой лад. Ну да ладно, не буду загружать тебя подробностями.

Далее. Когда в Омни-мехе меняется какой-то блок (например, мы заменили установку РДД в левой руке на PPC), то было б неплохо, если бы это отображалось визуально (тем более что труда-то нужно немного — создать модульные модели для омнисов). Но, наверно, кое-кто настолько обалдел от постоянного набирания исходного кода два года подряд, что махнул рукой (или ногой, или еще какой оконечностью) и решил не связываться. Из-за этого внешняя маза кастомизации теряет смысл. Повесил я на то место, где стояли LRM10, какой-нибудь MPLAS, а на 3D-модели меха в этом блоке как красовалась ракетная установка, так и красуется себе. Фигово.

Мехов — всего восемнадцать. Не хватает хронически, особенно после изобилия Mercenaries, где полсотни было. Элементалов — этих вообще нет. Ау! Люди! Куда элементалы девались? Ну, в сингле они присутствуют, это куда ни шло, есть в этом своя ущербная логика. А в мультиплейере почему отсутствуют-с? Ни одного костюмчика не перепало. Загадка природы. И еще, почему за Клан можно только по сети играть? Типа, в оффлайне — это уже не шарит?

Да, поговаривают, к Рождеству выйдет адд-он к MWIII, где будут новые мультиплейер-карты, а также около 50 новых мехов и элементалы, то есть все то, что надо было сделать еще в полной версии. **Это уже не адд-он, это насущная необходимость, которой почему-то пренебрегли и оставили на потом.** Они, такие-растакие, хотят, чтобы все адд-он купили. А то вдруг нас полная версия настолько устроит, что мы на адд-он тратить денег не захотим? This SUXX, Beavis!

Сиди тихо, это еще не все. Пайнтшоп они тоже не сделали. Когда я увидел демку и то, что в ней можно менять скины для мехов, я уверился: пайнтшоп в полной версии будет непременно. Я предвкушал тот миг, когда буду рисовать скины для мультиплейера, что будет потрясающий уникальный камуфляж, что я смогу нарисовать на мехе все что угодно! Щас. Шиш те с маслом, бери готовые скины и чувствуй себя счастливым. Возможно, пайнтшоп для MWIII и появится где-нибудь в И-нете, будучи выложен для всеобщего свободного скачивания какой-нибудь Бэдкармой, но когда такое еще случится, и случится ли, и надо еще будет узнать, где качать, и не полениться скачать да поинсталлировать, и еще глючить будет по-зверски, так как неродное... протез полового члена, короче говоря.

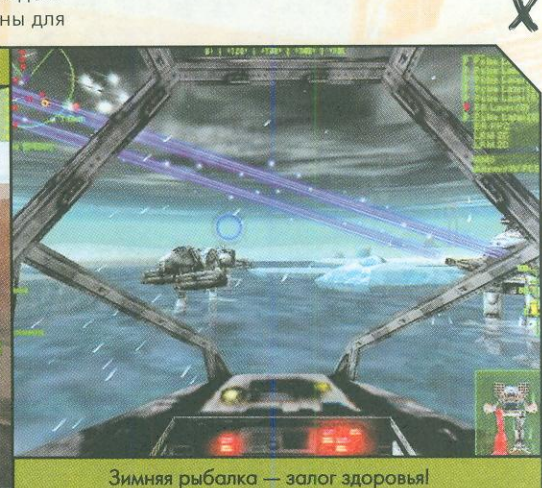
...Нет, ну кто спорит, у MWIII тьма достоинств, и вообще он рульный как незнамо чего, и революционный, и новаторский, и все такое. Акула компьютерного бизнеса — Микрософт — хорошо знала, какую рыбку она хочет упрятать себе в брюшко, когда покупала компанию FASA Interactive и, как следствие, права на релиз MWIII. Но и все же, вот ведь фигня какая! Блин, ну в десять раз приятнее было бы играть, если бы этих описанных выше (и еще десятка неназванных) ляпов сумели избежать. Вот таким-то вот образом оно обстоит, понимаешь ли... Все, мне больше добавить нечего, все мысли я выразил. Можешь идти играть дальше.

X

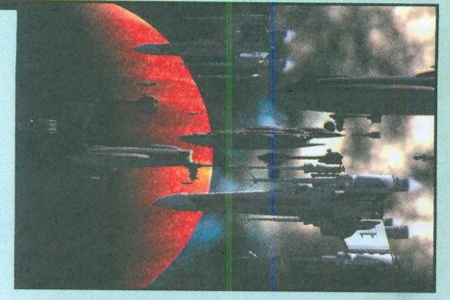
Интерфейсом по фейсу



Порвали как грелку



Зимняя рыбалка — залог здоровья!



STAR WARS: почем опиум для народа?

Андрей Шаповалов

Не успел еще недавно вышедший новый фильм «The Phantom Menace» из эпопеи «Звездных Войн» собрать свои рекордные 200 млн. долларов за первые две недели проката, а игровое подразделение LucasArts уже выбросило на рынок целых три компьютерных игры, так или иначе с ним связанных.

Про **Gungan Frontier** и говорить не стоит — ориентированная на детей посредственность с никудышной графикой. Да и идея управления развитием жизни на далекой планете уже была реализована в Evolution, причем гораздо качественнее.

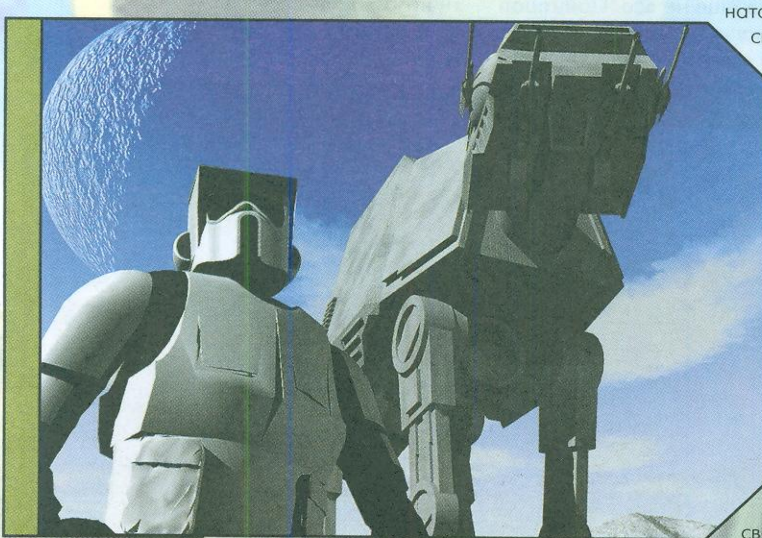
А вот **Racer** удался на славу. Веселые гонки на совершенно умопомрачительных по дизайну «машинках» по весьма экзотичным трассам. И скорость впечатляет — на прямых отрезках можно разогнаться до 900 км/ч! Простое управление, регулировка уровня сложности заездов, неплохие видеоролики, система апгрейда авто — весь ассортимент «для полного счастья» налицо. Нет только оружия, но это можно пережить.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace — типичная «игра по фильму». Своего оригинального сюжета у нее нет, она лишь повторяет все перипетии происходящей на широком экране истории. Правда, делает это по-своему, в некоторых случаях растягивая действие (например, в самом начале на корабле-флагмане Торговой Федерации или в лесу на планете Набу), а в некоторых — сжимая. Это и понятно — диалогов путных в ней нет, игры актеров тем паче не наблюдается. Собственно говоря, садиться за Phantom Menace стоит уже после того, как посмотришь фильм — тогда многое становится понятным. Зато возникает другой вопрос — а зачем вообще весь этот огород городили? Графика у Phantom Menace хотя и рассчитана чисто на 3D ускорители, оставляет впечатление сырого, недоделанного продукта — например, кусты отчетливо составлены из ясно видимых плоскостей, а камера «наблюдения» подчас выбирает совершенно бестолковые ракурсы. Игровой процесс представляет непонятную смесь квеста и аркады: приходится решать многочисленные логические задачи и в то же время частенько преодолевать полосу препятствий (читай: бегать и прыгать) с ограничением на время.

Но, как это ни покажется странным, игра оправдала себя, на некоторое время заняв ведущее место по продажам в США. Хотя так ли уж это странно? Ведь вовсе нет. **Налицо чисто коммерческий ход: воспользовавшись беспрецедентным рекламным бумом, LucasArts выгребла из карманов потребителей еще энное количество жесткой валюты.** Да и что Phantom Menace — никто бы не заметил ползучую немощь под именем Gungan Frontier и не было бы столь много разговоров о Racer, если б не сияние славы, исходящее от LucasArts, и если б не массивные рекламные вложения.

Разумеется, это далеко не первый подобный случай в практике компании. Чтобы убедиться в этом, рассмотрим историю шествия «Звездных Войн» по экранам писишных компьютеров (игровые автоматы и приставки на время оставим в покое).

Все началось в 1993 году с выходом игры **X-Wing**. Для того времени она действительно стала событием. Отличная графика, большое разнообразие кораблей, на которых предстояло отстаивать идеалы свободы и демократии в далекой-далекой Галактике, сложные миссии, возможность взорвать Звезду Смерти — короче, полные штаны радости для фанатов. Были, правда, и свои слабые стороны. Все претензии в основном сводились к чрезмерно усложненным миссиям, пройти некоторые из которых можно было только совершенно извращенным образом. Тем не менее, игра задала стандарт, передвинув планку качества космических имитаторов на новый уровень. И свой успех у игроков-покупателей и журналистов-критиков она заслужила честно.



Следом за X-Wing появляется Rebel Assault. Чистая аркада, в меру тупая, с довольно-таки блеклой графикой. Пожалуй, лучшая ее характеристика — «продукт для ограниченного круга лиц». Без джойстика выиграть было совершенно невозможно, но даже и с ним потеть приходилось постоянно: одолеть все перипетии сюжета (в некоторых местах, кстати говоря, повторяющего X-Wing) и выдержать испытания, преподносимые Rebel Assault нервной системе геймера, могли только бешеные фанаты фильмов Лукаса. Но и особенной рекламной истерии тогда не наблюдалось, а поэтому игра, промелькнув по компьютерам геймеров всего мира и с лихвой окупив расходы на свою разработку, быстро канула в Лету. Тем паче, что на смену ей пришел шедевр.

Выпущенный в 1994 году **TIE Fighter** — лучший космический имитатор из всех, сделанных до сих пор. Звучит несколько пафосно и категорично, но это так. Ребятам из Totally Games (они же делали и X-Wing) удалось свести вместе все выигрышные элементы: огромное количество миссий, семь типов боевых кораблей, удобство в управлении (играть можно как джойстиком, так и обычной мышкой), регулируемый самим игроком уровень сложности (для прохождения миссии достаточно выполнить лишь основные, самые простые задачи, тогда как второстепенные и призовые задания предназначаются только для желающих испытать свое мастерство пилота-истребителя), наличие связного сюжета. Тут, наверное, кто-то может спросить: а графика и звук, почему о них ничего не сказано? Ха, это — отдельная песня. TIE Fighter — единственная на сегодняшний день игра, переиздававшаяся дважды. Выйдя первый раз в 1994 на нескольких дискетах с графикой 320x200, она была переиздана один раз в 1996 на CD, заняв целый диск за счет почти часа оцифрованной речи, дополнительных миссий и нового графического движка 640x480, и второй — в 1998 году (версия под Win95 с поддержкой 3D ускорителей и на новом движке от X-Wing vs. TIE Fighter). Причем последнее издание выходило не только в США, но и в Европе, где очень неплохо покупалось. Одно это говорит о многом.

1994 год ознаменовался для LucasArts еще одним событием — вышел **Dark Forces**. В принципе, чего и следовало ожидать. Появившийся ранее DOOM породил бум интереса к новому тогда жанру 3D Action, и клона шедевра id Software не пытался делать разве что ленивый. Однако Dark Forces, не являясь откровением с точки зрения технологии, весьма хорошо смотрелся

на фоне прочих дешевых поделок благодаря лихо построенным уровням, интересному набору оружия и наличию полноценного сюжета. Собственно говоря, именно после Dark Forces в жанре 3D Action сюжет превратился из статичного набора клише, на фоне которого происходила очередная демонстрация убийств, в подлинную движущую силу игры. И хотя из-за отсутствия многопользовательского режима и сравнительно небольшого набора миссий Dark Forces не достиг высот признания того же DOOM, свою кассу он собрал и свою немалую толику признания получил.

Популярность на стезе кинематографа дала LucasArts изрядную фору при вступлении на игровой рынок, а успех X-Wing, TIE Fighter и Dark Forces позволил заложить прочный фундамент под выпуск дальнейших игр, к какому бы жанру они ни относились. Ну а прекрасно окупившийся весьма средненький Rebel Assault со всей очевидностью факта доказал, что **при желании можно продавать и не только супер-крутые игры. Если эти игры будут проходить под грифом «сделано в LucasArts», то народ, в общем-то, купит...**

Тем временем в LucasArts продолжали экспериментировать. Собственно, дух умеренного новаторства всегда был присущ их играм... Середина девяностых годов — время экспериментаторства многих компаний с использованием кинематографических сцен в компьютерных играх. В качестве удач можно назвать The 7th Guest и Wing Commander III&IV, а наихудшего провала — Phantasmagoria. Появившееся в 1995 году новое детище LucasArts под названием **Rebel Assault II: The Hidden Empire** заняла позицию где-то посредине. Хотя сама по себе эта игра была такой же аркадой, как и первая часть, по играбельности она далеко ушла от предшественницы. Управление стало на голову лучше, появилась и возможность менять параметры сложности, но самое главное — игра была почти что фильмом, со всеми помпезными декорациями и костюмами. Разумеется, все это не стоило LucasArts ни гроша — они просто одолжили реквизит у Лукаса. Нечего и говорить, что проект окупился с лихвой.

Далее, после двухлетнего перерыва, последовал провал. Самый большой провал за всю историю компании. Назывался сей ляпсус **Yoda Stories**. Говорить о нем бессмысленно — тупой вертикальный скроллер с потугами на логику. Слишком никакой, чтобы хоть на что-то претендовать.

Впрочем, о нем все вскорости забыли, так как в том же 1997 году вышла еще одна игра — **Shadows of the Empire**. Вообще-то игра была лишь частью большого проекта, задуманного LucasArts как эксперимент — решено было выпустить сразу книгу (ее написал известный фантаст Стив Перри), компьютерную игру и серию комиксов (ее доверили студии Dark Horse), объединенных единым сюжетом. Особо грандиозного успеха проект не достиг, и более подобные вещи компания не делала. А вот игра, первоначально выпущенная для Nintendo 64 и лишь позже перенесенная на PC, стала вехой для LucasArts: компания впервые опробовала ускорители трехмерной графики. Во всем остальном Shadows of the Empire была очередной аркадой, хотя и красивой.

Среди «неокученных» LucasArts жанров компьютерных игр оставался еще один сладкий плод — стратегии. Жанр, любимый многими, а следовательно — сулящий неплохие доходы. К сожалению, первая и пока единственная попытка LucasArts занять тут место окончилась плачевно. Выпущенная в 1997 году Star Wars Rebellion не оправдала возложенных на нее надежд. Некоторые находки присутствовали, но глупый интерфейс и запутанная экономическая модель сделали из Rebellion заурядную проходную вещь. Опять же — раскупаемую фанатами, каковых не счесть, но проходную, так как долго в нее играть было невмоготу любому.

Пытаясь поправить ситуацию и пошатнувшийся звездный престиж (ведь всему есть предел), в 1998 году LucasArts выпустила **X-Wing vs. TIE Fighter**. Расчет был на завоевание рынка многопользовательских игр через Интернет. Однако и тут компанию ждало разочарование. Привыкшие к интересным миссиям TIE Fighter фанаты были разочарованы нулевым синглом игры, а играть через Интернет в довольно однообразные бои много охотников не нашлось. Пришлось Totally Games срочно выпускать сборник дополнительных миссий для сингла под названием **Balance of Power**. Увы, и он дело не поправил.

Самой популярной многопользовательской игрой от LucasArts стал **Jedi Knight: Dark Forces II**, выпущенный на год раньше, в 97-м. Уступая Quake II по части технологии графического ядра, Jedi однозначно обходил его дизайном уровней для сингла и интересными фичами (типа светового меча или сверхспособностей). Весьма своеобразный мультиплейер быстро превратил Jedi в фаворита среди любителей «Звездных Войн». А вот сборник дополнительных миссий **Jedi Knight: Mysteries of the Sith** (1998) оказался совершенно паршивым, возможно, из-за смены команды разработчиков.

Продолжая курс на создание аркад, в 98-м LucasArts выпустила **Rogue Squadron**. На этот раз компания попала в точку. Из ускорителей трехмерной графики извлекли все, что можно. Игра местами настолько красива, что невольно хочется бросить к чертям все эти разборки с Империей и просто полетать, полюбоваться пейзажем.

В этом году, помимо трех упомянутых в самом начале игр, порадовал своим выходом и **X-Wing Alliance**. Хотя до TIE Fighter он малость не дотянул, но играть интересно. Раздражает лишь громоздкая система управления напарниками да необходимость вручную применять противоракетные ловушки. Графика весьма и весьма хороша, хотя космос не так размалеван, как в Wing Commander: Prophecy. Зато есть возможность залететь вовнутрь Звезды Смерти, что не может не греть душу настоящему фанату...

Итак, пора подводить итоги.



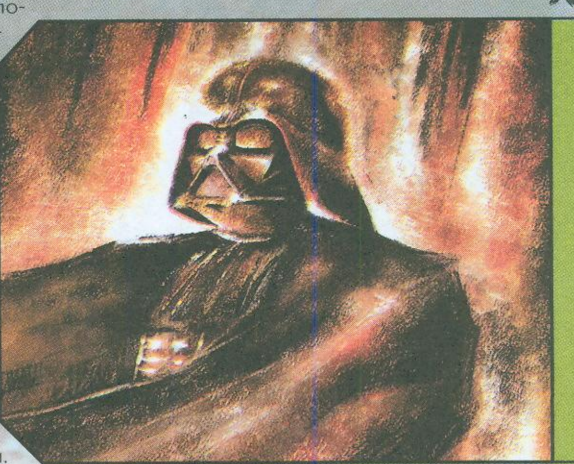
Как видно, LucasArts всячески эксплуатирует вселенную «Звездных Войн», стараясь вовлечь в нее все жанры компьютерных игр. Смысл понятен — чем разнообразнее продукция, тем шире охват аудитории потенциальных покупателей. Кроме этого, компания всегда может рассчитывать на успех своей продукции среди многочисленной армии фанатов творения Лукаса.

Правда, в этом скрыто и основное слабое место LucasArts. **Хотя компания всегда старалась идти в ногу с развитием технологии, нельзя припомнить ни одного рожденного в ее недрах по-настоящему дорогостоящего проекта.** В этом есть железная логика: зачем тратить лишние деньги, когда желаемого результата (покупки игры) можно добиться меньшими усилиями? Именно поэтому в недрах LucasArts не мог родиться, к примеру, Unreal.

Но тут резонно возникает следующий вопрос: что для рядового игрока означает политика LucasArts — зло или благо? И, как ни странно, второе гораздо ближе к истине, нежели первое. Посуди сам: не будь Dark Forces, неизвестно еще, стал бы кто вводить в 3D Action полновесный сюжет. Следовательно, Half-Life вполне мог и не появиться. А не будь TIE Fighter или X-Wing, нас окружали бы космические имитаторы с примитивными миссиями «полетай-убей-вернись» и слабоватой графикой (что ни говори, а Wing Commander: Prophecy и Descent: FreeSpace ни что иное, как порождение ожесточенной конкуренции между разработчиками). Про «ускоренные» аркады и говорить не приходится — тупизм Incoming, как данность, был бы гарантирован во веки веков.

Так, может, опиум для народа — это не есть плохо?







Descent vs. DOOM
Несбывшееся противостояние

Старший опер Goblin (goblin@xakep.ru)
при участии DeD-21

Давным-давно... так давно, что уже и не верится, что это когда-то было... пришла в нашу жизнь игра под названием DOOM. И не просто пришла, а пронеслась ураганом, просочившись на все винты, которые были способны ее принять, и напрочь поменяв нашу жизнь. И нарекли ее первым 3D, понимаешь ли, шутером. Правды в таком наречении не было никакой, потому как, несмотря на постоянный шутинг, никакого 3D там до сих пор не обнаружено.

А спустя пару лет второй удар по нашим винтам нанесла компания Parallax, исторгнувшая в мир самый первый настоящий — без дураков — 3D-шутер. Фамилия его была Descent, что переводилось продвинутыми в области языкознания парнями как «Десант». Спорить, конечно, не стану, но я больше склоняюсь к варианту «Спуск». Если ты игры не видел, то я тебя сразу малость подразочарую: никто там ни в кого не спускает. Descent — не про это. Хотя, по большому счету, некий копулятивный момент в нем присутствует.

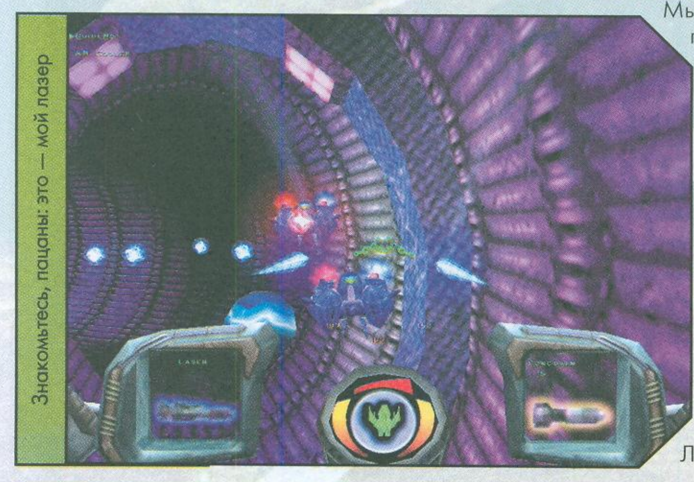
В начале игры нам выдавали маленький военный кораблик, оседлав который, отправлялись мы в ужасные подземелья для отстрела оборзевших роботов. Именно тут и поджидал всех, кто попривык к DOOM, пренеприятный сюрприз: полная трехмерность. **Враг нападал со всех сторон, а ты находился в центре сферы, по всем осям которой шли непрерывные атаки.** Многие, привыкшие рубиться на ровной как сковорода плоскости, освоились с этим далеко не сразу. Ведь в DOOM по вертикальной оси оружие наводилось автоматически, то есть смотреть вверх-вниз было ни к чему, выстрелил — и забыл.

Тут сделаю небольшое, можно сказать, лирическое отступление. Я родился и достаточно долго рос в авиационном военном городке. Трудное детство, сирена в подъезде, ночные тревоги, отлет родителей на разборки с врагом в Кореи, Алжиры и Вьетнамы, рассказы вернувшихся отцов о том, кто и как кому врезал, зайдя с хвоста; авиакатастрофы, в которых гибли отцы моих друзей — там было все. Дружили мы, пацаны (слово «пацан» тогда обозначало именно пацана), только с серьезными людьми: с солдатами батальона аэродромного обеспечения и курсантами местного летного училища. Все свободное время мы с друзьями проводили в спортивных городках, где стояла масса полезных приспособлений для приятного времяпрепровождения. И самым главным среди них был лопинг.



Паучков — особенно ненавижу!

Здесь надо отметить следующее: большая часть снарядов предназначалась для тренировки вестибулярного аппарата. То есть в них тебя крутило так, что малохольные не выдерживали больше минуты. **Лучшим из лучших считался лопинг. Это такие качели, которые запросто крутят «солнце» вокруг горизонтальной оси. Мало того, при этом они крутятся еще и вокруг вертикальной оси.** Мы яростно старались прокрутиться дольше друг друга, и я в этом деле строго держал первое место, так как моя голова к проискам вестибулярного аппарата была совершенно невосприимчива. Но с особым удовольствием мы катали на этих «качелях» приезжавших в гости родственничков — всяких там двоюродных братьев и сестер. Лопинг имеет одну особенность: ступни в нем намертво пристегиваются ремнями, чтобы будущий летун на крутом вираже не спикировал вниз башкой. Заезжие родственнички визжали и плакали, но мы не знали пощады. Снимали их только после того, как они под наш злорадный хохот позорно опорожняли желудки.



Знакомьтесь, пацаны: это — мой лазер

Хорошие были времена... Жили бедно, но весело. Правда, я и сейчас не сильно скучаю, но в детстве вообще все было замечательно. Мы носились как умалишенные по полосам препятствий, крутились в колесах и скакали на батутах. Головы офицерских детей были закалены сызмальства и готовы к любым катавасиям, которые готовили нам как родная страна, так и супостаты.

А поэтому когда до нас докатился Descent, я встретил его во всеоружии. Тому, кто никогда не крутился в наших суперкачелях, ни в жисть не понять, как себя чувствует человек, провращавшийся в них минут пятнадцать. То, что было в Descent, не произвело на меня никакого впечатления в плане утраты ориентации и головокружения. Я носился туда-сюда по уровням вверх ногами и валил всех своих друзей, которые жалобно верещали о том, что в этих ужасных коридорах у них кружится голова и они никак не могут понять, где находятся и вообще каким образом они туда попали. В ответ на жалобы несчастных клаустрофобов я только радостно хихикал и разносил их в клочья с воплями «рожденный ползать летать не может». **Слава Богу, друзья у меня все крайне самолюбивые и при этом злопамятные как гиены, а потому простить мне этого не могли и упорно тренировались, овладевая стратегией воздушного боя.**

Со временем мы все неплохо поднаторели, подключили к делу мышей и очень славно проводили время, перемежая плоскостные забеги в DOOM с головокружительными трехмерными полетами в Descent. Во всяком случае, любого забредшего сбоку рвали в клочья как последнюю овцу. Но в то же время с прискорбием замечали, что желающих поиграть в такую отличную игру вовсе не так много, как, скажем, в тот же DOOM. Почему? А вот это самое интересное.

Расклад тут такой. Успех у обоих Descent был величайший — помногу или понемногу резались в них все, от мала до велика, и знал про них каждый. Но вот клонов у того же DOOM вышло неимоверное количество, а у Descent — ноль целых хрен десятых. Ну, разве что Forsaken на ум идет, но уж больно от него приставками смердит, да и предназначен он был не столько для собственно игры, сколько для демонстрации возможностей вошедших тогда в самую моду 3D акселераторов. **Собственно говоря, ведь все нынешнее развитие жанра 3D-шутерства — это именно DOOM** (а если строго следовать историческим реалиям — Wolfenstein) и еще то давно забытое, что ему предшествовало. Именно DOOM. Все более и более трехмерный, с различными перспективами на игрока — то вид из глаз, то из-за плеча, то через ларискину задницу, с бесконечным наращиваем удельного веса графических наворотов на квадратный погонно-полигонный метр, с начавшимся после Half-Life уклоном в сюжетные навороты, ну и так далее. Однако суть везде остается одна и та же: хождение, лазанье, беганье... Среди 3D экшенов шесть степеней свободы перемещения используются только в Descent, больше нигде. Странно, не находишь? Прямо какая-то дискриминация по признаку перемещения получается.


Вспышка слева!

Хотя, если призадуматься, ничего странного здесь вовсе и нет. В первую очередь дело тут было в том, что народ оказался категорически неспособен ориентироваться в по-настоящему трехмерном пространстве. Непривычно большое число кнопок управления, хитрые маневры и изрядное количество непонятного оружия сбивали с толку. Публика постоянно жаловалась на то, что от этих коловращений башня отъезжает хуже, чем от поганок.

Потом, опять же, технология. Куда проще построить обычный 3D-шутер по стандартному образцу или пусть даже с наворотами и сюжетными перипетиями, чем бросаться в дебри хитрого и сложного лабиринтостроения Descent. Да и по качеству с Descent соревноваться трудновато получается — взять хотя бы AI, который там действительно «искусственный интеллект», в то время как в абсолютном большинстве остальных 3D экшенов это «искусственная тупизна», местами стремительно переходящая в естественную. **Клон Descent строить трудоемко и боязно, а предпринять нечто новое на его основе — вообще стремно, слишком велик риск провала.** Поэтому и не наблюдаем мы сейчас противостояния двух конкурирующих ветвей: шутера пешеходного и 3D-шутера летучего.


Бесплатно превращаю в пар любого

Намедни заполучил я на опробование продолжение древнего хита, игрушку Descent 3. Первое и главное, что меня порадовало, это отличное мышиное управление. Наконец-то, в противоположность первым двум частям, можно рулить как надо, не будучи завязанным на клавиатуру или, того хуже, на неуклюжие джойстики. Правда, косорукие и тут ухитрились подгадить: похоже, на серверах мышей будут отключать, дабы уровнять шансы отморозков и по-настоящему бодрых стрелков. Ну да ладно.

Поиграл я в Descent 3 с большим удовольствием. Прекрасная графика, злобные боты и даже какой-то сюжет. Куча разновидностей мультиплейера, предельное удобство настроек, и все это в сопровождении волшебного «трехмерного» звука. Кстати, как записывать настоящий 3D-звук, придумали еще в семидесятых годах. Там при воспроизведении источники звука располагаются не в плоскости на 360 градусов вокруг, как это реализовано сейчас, а и сверху/снизу — тоже. Такой трехмерный звук дает по-настоящему точную картину того, что происходит вокруг, и, похоже, приход бинауральных технологий, наступающих на нынешний «объемный звук», уже не за горами. Хочу заметить, что «домашний театр», стоящий примерно пятерку тонн баксов, благополучно поселился в компе за сумму ровно во сто раз меньшую.

И вот смотрел я на все это с радостью, с удовольствием слушал, но думал только об одном: а вот бы электронного болвана с лопингом скрестить! Чтобы забраться во вращающуюся сферу, пристегнуться внутри, чтобы снова меня заколбасило на поворотах, чтобы после попадания завертело как щепку, чтобы давила перегрузка, чтобы отливала кровь от глаз, а пальцы не попадали по клавишам. Вот это была бы игра!

Правда, я не сильно представляю, на что будет похоже такое «рабочее место» и сколько оно будет стоить. На данный момент я даже педали и руль купить не могу, а Descent 3 на моей машине в некоторых моментах притормаживает (собака). Но все равно — это было бы круто. Надеюсь, доживу до таких славных времен. **Но, кстати, в симулятор морпеха я бы не полез. Очень больно потому что.**

А возвращаясь к вопросу о не свершившемся противостоянии двух видов шутера, добавлю: его и быть не могло. Не того класса игра Descent, чтобы в нее всенародно рубиться начали, и не того класса программеры всем этим хозяйством занимаются, чтобы им на планку качества этой игры покушаться. Хотя и жаль, право слово, очень даже жаль.




Остатки — сладки!



Орки против танков: кто кого?

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)



Не знаю, как тебе, но лично мне идея переноса TA в фэнтези-мир поначалу показалась попсовой (**TA: Kingdoms**). И не только мне одному. Когда об этом намерении разработчиков стало известно играющей общественности, отовсюду понеслись крики: «Ну зачем же так поступать с нашей любимой игрой?» Справедливости ради надо отметить, что народ, по большей части, против фэнтези ничего ни имеет, даже, наоборот, питает к делу меча и магии чувства весьма благосклонные... И основной вопрос был именно «зачем?», в смысле — «на фига?» Почему, имея готовую игровую вселенную на основе футуристической sci-fi, разработчики решили бросить все и начать с нуля? Причем более заезженного нуля им вряд ли удалось бы найти. Первая моя догадка была проста как все гениальное — дань моде. Жанр ролевых игр набирает обороты, вместе с ним становится все более популярным мир эльфов, гномов и магов, а значит и стратегия сможет выехать на этой волне популярности, ведь главное — попасть в нужное время в нужную струю. Однако эта теория рассыпается под натиском фактов. Фэнтези-миры были в стратегиях всегда, а точнее, начиная с Warcraft (существовали и более ранние представители, но мы сейчас смотрим только законодателей моды). **Если уж говорить о моде, то мода на фэнтези стара, как сами компьютерные игры.** И даже в реалтаймовых стратегиях фэнтези развивалась бок о бок со вторым доминирующим направлением: sci-fi. На экраны мониторов эти два жанра пришли с книжных страниц. Откуда растут ноги у Dune II, искать не надо — прототип очевиден, это «Дюна» Фрэнка Герберта. А создатели Warcraft (и все последующих фэнтези-игр) так или иначе вдохновлялись трилогией Толкиена «Властелин колец», если не напрямую, то через AD&D, игровую вселенную, возникшую под непосредственным влиянием творчества упомянутого писателя.

Обе вселенные, фэнтези и sci-fi, отличались только в книгах — в играх же они приводились к некоему общему знаменателю, разница была только в названиях и внешнем виде юнитов/построек/местности. То, что в одной игре называлось «fireball», в другой выглядело как «plasma gun»; у одних были харвестеры, у других были пеоны; и так далее. Однако несмотря на подобное сходство, оба жанра всегда находились в отношениях острой конкурентной борьбы. Лучше всего ее можно проследить на примере гонки вооружений Westwood и Blizzard, которую многие в шутку величают как «орки против танков». Dune II — Warcraft, C&C — Warcraft II, Red Alert — Beyond the Dark Portal... Только вот под конец Westwood лоханулась. Откровенно провальную Dune 2000 нельзя ставить ни в какое сравнение с мощнейшим хитищем Starcraft. Хотя, с другой стороны, линия фэнтезийных игр Blizzard приказала долго жить. Если уж даже сам Warcraft, один из двух китов RTS, предводитель лагеря детей Дж.Р.Р.Толкиена, в итоге предательски родил космическую стратегию, то тут есть о чем призадуматься.

А Cavedog совершил шаг в прямо противоположном направлении. Почему? Почему разработчики поступили, не повинуясь общей тенденции, а вопреки ей? Тогда у меня родилась вторая идея: их чем-то не устраивал мир Arm vs. Core. В общем-то, это похоже на правду. Игровая вселенная Total Annihilation не отличалась ни завершенностью, ни оригинальностью, ни, и это главное, интересностью. **Что ни говори, война роботов против роботов, да еще за ресурсы, необходимые для производства тех же роботов, не вызовет в сердце геймера никаких эмоций.** Получилось, что сама по себе качественная игра с огромным игровым интересом и кучей достоинств по стратегической части оказалось помещенной в бедную и слабо проработанную вселенную. Именно эту часть и необходимо было заменить, не касаясь всего остального. Что и было сделано.

Так, с причинами, кажется, разобрались, теперь посмотрим на результат. В чем выражаются преимущества нового фэнтези-мира по сравнению со старым? Теперь у нас есть подробнейший атлас континента, призванный, видимо, олицетворять завершенность и продуманность игровой вселенной. Кусочки этого атласа проплывают мимо наших глаз перед каждой миссией, которые теперь называются главами, типа мы книгу читаем — опять же для атмосферности. К игре (вместе с атласом) прилагается многотомное собрание чьих-то сочинений, прочтение которых должно еще больше погрузить тебя в сказочный мир четырех стихий. Короче, прям не игра, а интерактивный толкиенизм какой-то!

Что, плохое сравнение? Непохоже, говоришь? Вот здесь-то и зарыта та самая собака, которая сжимает кость на



Смотрю я на это, и видятся мне совсем другие картины: Incinerator вместо Trebuchet'a, Plasma Battery вместо цитаделей...

фирменном стяге Cavedog'а. Тексты текстами, слова словами, а игра остается простым гонянием юнитов взад-вперед по карте. Все мы это дело очень любим и уважаем, на всяких форумах уже обсуждаются продвинутые тактики и все такое, но... Стратегия не вышла за рамки стандарта, пещерная собака не прыгнула выше головы, приключения не получилось. TA Kingdoms не внесла ничего нового в заплесневелый жанр RTS и не блеснула ничем свежим в плане фэнтези. **Огромнейший потенциал, заложенный в фэнтезевой среде, очередной раз не был использован, и поэтому ничего особенно интересного из игры не получилось.** Чем отличается Kingdoms от своего предшественника? Другим внешним видом юнитов и... ну и все, если в мелочи не вдаваться. Ах да, еще четыре стороны вместо двух, но и тут они схалтурили: после 6 стационарных точек защиты, почти десятка воздушных и стольких же морских юнитов в первой игре (все это не считая основной, сухопутной армии) нынешний ассортимент выглядит до обидного скромно. Ну правильно: танки особенно анимировать не надо (только гусеницы и башню), их можно хоть мульон囗наштамповать, а попробуй не проанимировать человечка или птичку, или еще какую каракатицу — так ведь ерундовина получится. Но мы еще к этому вернемся, а пока давай попробуем сделать вот что: переименуем каждый юнит из Kingdoms в его футуристический аналог. Ну, например, назовем дирижабль тяжелым стратегическим бомбардировщиком, beast lord'а назовем advanced constructor'ом,. а watch tower, скажем, лазерной турелью и так далее в том же духе. Аналогичным образом обзовем заклинания. Что у нас осталось от фэнтези? Не напрягайся, приятель, я подскажу. Ни-че-го!

Давай проведем еще один эксперимент на проверку наполнения игры фэнтези-атмосферой. Начни играть в Kingdoms, а своего друга попроси записывать все, что происходит на экране. Потом оформи эти записи в виде художественного произведения и дай комунибудь почитать. Уверяю тебя, Нобелевской премии в области литературы тебе не сыскать. А вот каменьями за подобный словесный понос закидать могут, и даже не надейся, что под еще одного библейского пророка сможешь таким макаром закосить. Нет в Kingdoms никакой иной атмосферы, кроме наращивания боевой мощи.

И особенно важно, что ведь это общие тенденции, касающиеся всех игр (по крайней мере стратегий — точно) в фэнтезийной среде. Все они страдают от однобокости и ограниченности своего фэнтези-мира. Типа если мы вместо вертолета грифона нарисуем, то это уже будет фэнтези. Они там все так рассуждают. Разработчики. Чепуха на постном масле. Это будет все то же самое, только с юнитами, похожими на фэнтезевых. И никто не берет себе труд задуматься, что фэнтези — это просто кладезь всяческих фишек, которые приковывают интерес игрока (или читателя). Тут и личный героизм, и интрига, и сверхъестественные силы, и страшные подземелья с ужасными монстрами, и несметные сокровища... Да что там говорить, даже элементная и стихийная магии, непреложный атрибут любой фэнтези, в стратегиях нещадно кастрируется. Такое впечатление, что все волшебство ограничено только файерболами и молниями. И, вообще, волшебство ли это? Да так, просто еще одно дистанционное оружие... И TA Kingdoms, к сожалению, тому пример. Справедливости ради назову и исключения из правила: походовые фэнтези-стратегии с Heroes во главе; но не о них сейчас речь, да и там тоже далеко не все гладко.

Футуристическая среда, конечно, менее требовательна. Придумай незамысловатый сюжетец про вторжение инопланетян, нарисуй всяческих бластеров-болтеров и прочих дисраптеров, наваяй техники: роботов, танков, звездолетов, и готово — фантастический мир создан. Sci-fi пользуется у разработчиков такой популярностью, потому что **танки и ракеты (и другие цельнометаллические квадратно-округлые формы) нарисовать гораздо легче, чем человекоподобных фэнтезийных существ,** да еще так, чтобы минотавра от гоблина можно было отличить. В научно-фантастических играх на порядок меньше возни с анимацией, и это единственная причина тому, что по количеству выпущенных игр sci-fi лидирует с огромным отрывом. А ведь некоторые бакланы думают, что просто разработчики фэнтези недолюбливают или там об игровой атмосфере заботятся. Ну так вся эта дребедень никого не волнует. Трехмерные стратегии — те у нас еще находятся в зачаточном состоянии, поэтому там предпочтение вообще всегда отдается квадратным роботам. А ребята из Cavedog научились рисовать юниты с непревзойденной детализацией и анимацией. И думали этим всех впечатлить. Оттянулись на грифонах, которые мало того что крыльями машут, головой вертят и лапами шевелят, так у них еще отдельно и наездник с луком в движении прорисовывается. Нашли, чем выпендриться. Удалось ли? Да не особо. Так как одной анимацией сыт все-таки не будешь, она есть средство для создания классной сказочной фэнтезевой игры, но никак не самоцель, как это получилось у Cavedog...

Старая добрая тактика воздушных патрулей по периметру базы прекрасно работает и здесь... разве что истребители теперь еще и крыльями машут

Вот тебе и разгадка тайны «fantasy vs. sci-fi». Кстати, к чести Cavedog надо заметить, что это единственная компания, которая выпустила одну и ту же стратегию в обоих вариантах. Почему к чести? Потому что теперь можно четко увидеть, в чем же разница между двумя самыми распространенными игровыми вселенными.

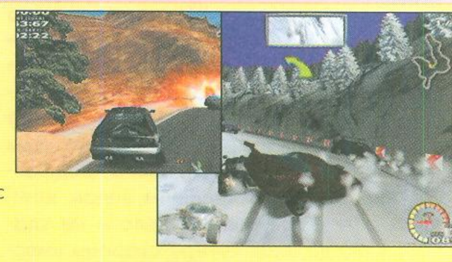
Меня только один вопрос мучает: чего они там изобретут в футуристической TA2?





И это один из самых красивых эффектов в игре?! Не слабовато ли для 1999 года, особенно после первого TA?

Урожденная	**3D Hunting Extreme**
Жанр	Ммм… типа, охота!
Похожесть	Deer Hunter, Carnivores
Мать/отец	MacMillan Digital Publishing
Требует	P100(200)/16(32)
Групповуха	Сам себя разве что
Описуха	Ну, охота, она и в Африке охота. Кстати, там тоже. Причем в разное время, причем в разных эпохах, причем не только в Африке, да еще и с автоматами и гранатометами, и вообще!!! — а вообще, реализм, графика и идеи здесь #$#@&#@.
Приговор	**Лажа**



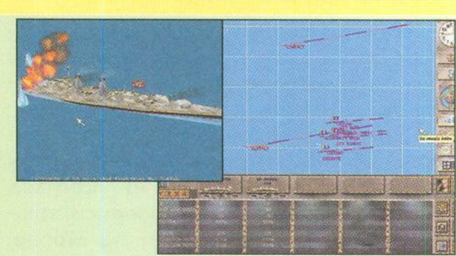
Урожденная	**BreakNeck (N.I.C.E. 2)**
Жанр	Автоаркада
Похожесть	DeathTrack и NFS2SE
Мать/отец	Synetic/THQ
Требует	P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	В полном объеме
Описуха	Продолжение Axelerator. 9 классов машин, один из них экипирован многообразным оружием (но применять его неудобно). Учет повреждений. Есть режим с набором призовых денег на апгрейды авто. Графика на уровне NFS2SE.
Приговор	**Средне**



Урожденная	**Descent 3**
Жанр	3D action
Похожесть	Исключительно на себя
Мать/отец	Outrage Entertainment/Interplay
Требует	P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	В полном объеме
Описуха	Движок обновился и выигрышно использует преимущества 3D ускорителей, но все прочее осталось неизменным. Даже сюжет поет ту же песню. Музыка, ранее класснейшая, сейчас паршивая. В целом — я ждал большего.
Приговор	**Средне**



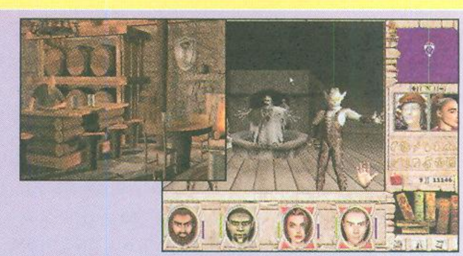
Урожденная	**Dungeon Keeper 2**
Жанр	Стратегия
Похожесть	На себя
Мать/отец	Bullfrog/EA
Требует	P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Обросшая полигонами, с массой новшеств, с обретшим реальную пользу вселением в монстрюков и с усложнившимся мультиплейером, игра выводит на новый виток развития все лучшее, что было в DK. Круто. Но… все еще на любителя.
Приговор	**Рулез**



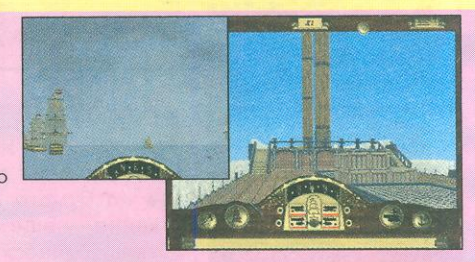
Урожденная	**Fighting Steel: WWII Surface Combat**
Жанр	Wargame/Стратегия
Похожесть	Jane's Fleet Command
Мать/отец	Learning Company/SSI
Требует	P133(200)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Гамес провисает между хреновой стратегией и хорошим морским воргеймом. Да еще облекся в 3D графику, и это плюс, но дурную, и это минус. Рулезные находки перемежаются со всякой лажей. Перестарались, в общем.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**Heavy Gear 2**
Жанр	Робосимулятор
Похожесть	Серия MechWarrior
Мать/отец	Activision
Требует	P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Прекрасная (для робосима) графика достигнута благодаря полному похериванию реальной физики. Много типичного для MW (оно понятно, авторы MW2 делают), но есть и как бы новаторство типа полетов в космосе.
Приговор	**Хорошо**



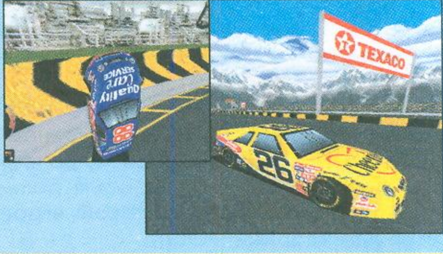
Урожденная	**M&MVII: For Blood and Honor**
Жанр	RPG
Похожесть	Серия M&M
Мать/отец	NWC/3DO
Требует	P166(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Облом-с!
Описуха	Скажем так: много всего хорошего на прежнем движке (от M&M6). Вернулись нелюдские расы (гномы, гоблины, эльфы), появился класс вора, новые навыки… а, к чертям, тут долго перечислять, лучше прочти статью в номере.
Приговор	**Хорошо**



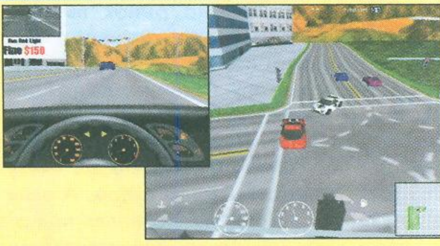
Урожденная	**Man of War 2**
Жанр	Морская стратегия
Похожесть	Sea Legends
Мать/отец	Strategy First/Virgin
Требует	P120(200)/16(32)
Групповуха	В полном объеме
Описуха	Такое же дерьмо, как и первая часть. С тактической точки зрения — многовато упрощений где не надо. Еще можно по кораблю в 3D шляться, но тут вообще полный абзац, одни только необъяснимые команды чего стоят... Бред.
Приговор	**Лажа**



Урожденная	**Mortyr**
Жанр	3D Action
Похожесть	Wolfenstein 3D
Мать/отец	Mirage Media/I-Magic
Требует	P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	В полном объеме
Описуха	Польские потуги на реинкарнацию Wolf3D останутся в истории только благодаря проблемам с распространением игры (да, дебилизм, но фашистская тема сейчас под негласным общественным запретом). Сама игра — ноль без палочки.
Приговор	**Слабо**



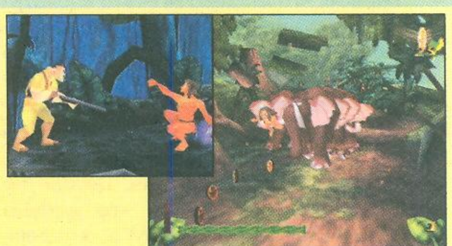
Урожденная	**NASCAR Road Racing**
Жанр	Автосимулятор
Похожесть	NASCAR Revolution
Мать/отец	Farsight Studios/EA
Требует	P200(233)/16(32)
Групповуха	Забудь
Описуха	Тем, у кого нет 3D ускорителя, посвящается... Да, не поддерживает. Вообще. И графичка при этом не самая уж плохая, и бегает резво. Прочее: из режимов только аналог quick race; по характеру — скорее аркада; ну и все.
Приговор	**Средне**



Урожденная	**Outlaw Racers**
Жанр	Стратегический автосим
Похожесть	хз
Мать/отец	MegaMedia Corporation
Требует	P100(200)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	В полном объеме
Описуха	Австралийское чудо-юдо. Колесишь по генерируемым трассам и сматываешься от полиции, собираешь флажки и за них получаешь деньги на апгрейды. Круто? На самом деле — полный понос. Не веришь — купи и убедись.
Приговор	**Лажа**



Урожденная	**PeaceMaker**
Жанр	Аркада
Похожесть	... Strike/Hell-Copter
Мать/отец	Jinxter/Kuju
Требует	P133(200)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	Даже тут подстава!
Описуха	Не будь игра таким тухлым навозом, я бы предположил, что ее выпустили по заказу НАТО для пропаганды ведомых сей органияйцией миротворческих войн. А так... бездумный клон Jungle Strike и Ко с не ахти какой графикой.
Приговор	**Лажа**



Урожденная	**Tarzan: The Action Game**
Жанр	Аркада
Похожесть	Pandemonium! 1/2
Мать/отец	Eurocom/Disney
Требует	P200(2-266)/32/(3D уск.)
Групповуха	С ума сошел — это ж детская игра!
Описуха	Милые мультфильмовые аркадки Aladdin и Lion King помнишь? Это из той же серии, только типа как бы 3D (само движение в 2D). Играем за Тарзана, Джейн и еще за обезьяну. Все классно, жаль лишь, что сложность детская.
Приговор	**Хорошо**



Урожденная	**Total Annihilation: Kingdoms**
Жанр	RTS
Похожесть	TA в мире фэнтези
Мать/отец	Cavedog/GT
Требует	P233(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Движок от TA, чуть улучшенный. Стороны: земля (сухопутные юниты), вода (морские), воздух (догадайся), огонь (мертвецы из ада, но тоже сухопутные); в кампании драться за каждую сторону поочередно. Все прочее стандартно.
Приговор	**Средне**

DeD-21 (game@xakep.ru)

*Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "**Absolute Games**", www.ag.ru.*



Вступительное слово

Специфика работы редакции такова, что этот, второй выпуск «Мастерской» я пишу, еще не увидев на бумаге первый, а соответственно — еще не зная, как ты, читатель, отнесся к этой затее. Надеюсь, что рубрика тебе понравится, и мне не придется переквалифицироваться из журналистов в управдомы, тем более что в моем редакторском рюкзаке завалялось несколько неплохих идей для «Мастерской». Одну из них я постараюсь реализовать в следующем выпуске. А именно рассказать о том, как можно продавать свои игры через Интернет. Я думаю, эта тема заинтересует многих.

А пока — жду писем с пожеланиями, чего бы ты и твои друзья хотели увидеть в «Мастерской».

Ведущий рубрики
Александр «Xenocid» Колосков (*xenocid@mail.ru*)

14 советов левел-дизайнеру

Сейчас уже сложно сказать, в какой игре впервые появился нормальный редактор уровней. Впрочем, для меня, как, наверное, и для большинства других людей, такой игрой стал легендарный DOOM.

Сейчас ежемесячно рынок вываливает на нас тонны свежеиспеченных игр, в неиссякающем потоке которых теряется ценность каждой отдельно взятой игры. В те годы все было иначе. В те времена DOOM не был «одним из многих», как любая игра сейчас (по большому счету это так). Тогда он казался чудом. А если еще учесть, что DOOM позволял почувствовать себя не только уничтожителем, продирающимся сквозь залитые кровью коридоры, но и творцом, этот мир создающим, то складывалось впечатление прикосновения к чему-то божественному. Пусть возможности редакторов были очень ограниченными, это уже не имело никакого значения. Мы получили инструмент, который позволял творить, творить собственные миры, свои игры. Естественно, первое, что мы делали — это впечатывали в искрошенный пулями кирпич думовских коридоров свои имена. Кто-то корпел над переносом в Doom запутанных коридоров своих школ и университетов, кто вставлял вместо чуждого нам шотгана родной Калашников, кто-то менял импов на голых женщин. Детали не имеют значения. Главное, что именно тогда, с появлением DOOM'а, я понял, что открылся еще один путь для осуществления моей маниакальной идеи: творить собственные игры. Этот путь назывался красивым словосочетанием «level design»...

Нижеприведенные советы относятся ко всем играм, где тем или иным образом применимо понятие левел-дизайна, будь то экшен, квест, симулятор или стратегия.

Совет 1

Не забывай про идейность. Когда игрок идет по твоему уровню, он должен шкурой чувствовать дух этого места. Вспомни, ведь тебе не раз казалось, что в темных коридорах Квейка стоит тяжелый, удушливый запах мяса? Вот это я называю искусством.

Совет 2

Не будь банален. Придумывай оригинальные трюки. Одна из первых ошибок, допускаемых новичками, это строительство лабиринтов. Конечно, лабиринт — это простое как гробовая доска средство... навести скуку на игрока. Ну-ка, припомни свои любимые уровни. Много ты там видел лабиринтов? Теперь вспомни, например, первый уровень в Дюке Нюкеме, где ты должен выстрелить из ракетницы в экран с голой женщиной... Не знаю, как остальным, а мне такие трюки больше по душе.

Совет 3

Планируй заранее, что собираешься воплощать в жизнь. Конечно, бывают озарения и по ходу работы, но лучше все-таки сначала полностью продумать дизайн уровня на бумаге или в голове и потом только садиться за редактор.

Совет 4

Всегда давай игроку возможность выбора. Помнишь, был такой замечательный квест «Indiana Jones and The Fate of Atlantis»? Его можно было пройти тремя абсолютно различными путями, более того — разными персонажами. Или взять хотя бы третью часть «Легенды о Кирандии» с душкой-злыднем Малькольмом в главной роли... Так что кемперу — кемперово, а охотнику — охотниково.

Совет 5

Помни, что нет двух одинаковых людей. В одной и той же ситуации разные люди ведут себя по-разному. Поэтому, когда придумываешь какие-то игровые ситуации, старайся продумать возможную реакцию для разных типов людей.

Совет 6

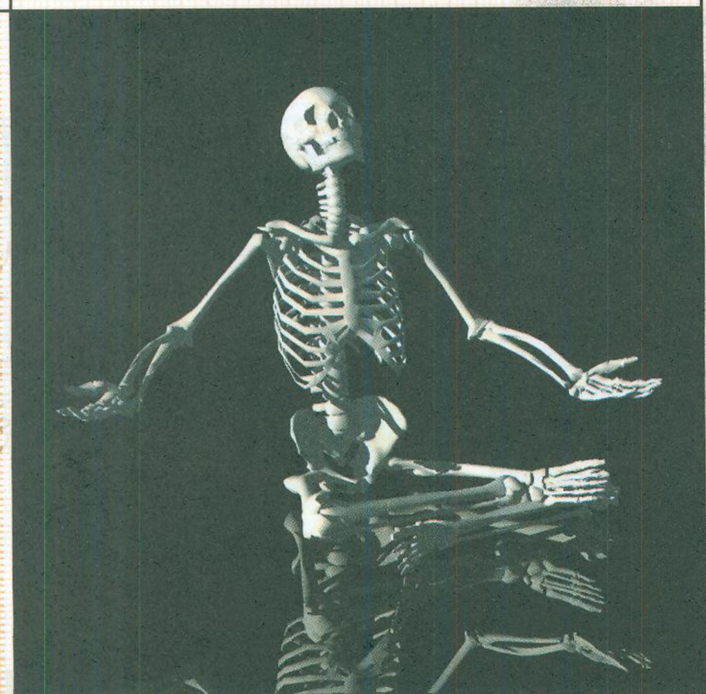
Поощряй у игрока страсть к исследованиям. Когда в Думе в конце уровня тебе сообщали, сколько секретов ты пропустил, это было то самое... Заставь игрока подпрыгивать и кусать себя за филейные части, когда он станет отыскивать вход в злополучную комнату, где ты положил «озверин», да еще и издевательски прорубил окошечко, забранное решеткой. Как говорится, «и видит око, да зуб неймет». Да и вообще, чем более интерактивным получится твой уровень, тем лучше. Общее правило на каждую мысль игрока: «А что будет, если я...», твой уровень должен отвечать: «Вперед, парень, ты можешь сделать это!».

Совет 7

Давай игроку возможность отдохнуть и привыкнуть к новому темпу игры. Не надо строить уровни так, что как только игрок с огромным напряжением одолеет какого-нибудь особенно крутого монстра и зайдет за поворот, он увидит четырех таких же поджидающих его со злобной ухмылкой. Это может привести к адреналиновому шоку с летальным исходом, дело явно подсудное. Пусть игрок после напряженного боя имеет возможность слегка расслабиться, восстановить силы физические и душевные.

Совет 8

Придумай для своего уровня несколько запоминающихся фенечек и постепенно



предъявляй их игроку. Не надо все вываливать сразу в первом же зале. У игрока постоянно должно сохраняться ощущение постепенности развития сюжета. Причем совсем не обязательно, чтобы эти детали были связаны с сюжетом — как правило, имеет смысл вставлять в игру всякие мелкие детальки, которые оживляют окружающую среду. Вспомни того же Дюка Нюкема, где каждая вещь как-то реагировала на твои действия. Или еще пример. Представь, что ты идешь по коридору и видишь на стене подтеки крови. Чуть дальше ты обнаруживаешь еще один подтек, на этот раз покрупнее, еще дальше ты замечаешь кровавый след, тянущийся по коридору вдаль. Наконец, как заправский могиканин, пройдя по следу, ты обнаруживаешь в комнате чьи-то растерзанные останки, растерянно озираешься и вдруг слышишь из-за спины рев атакующего монстра. Уверен, что этот момент ты будешь всю жизнь вспоминать, да еще и внукам рассказывать.

Совет 9

Бросай игроку вызов. Через определенные промежутки времени игрок должен сталкиваться с противником настолько крутым, что ему придется поднапрячь все свои силенки, чтобы выиграть поединок. Пусть потом друзьям рассказывает, как он последним патроном уложил того гада...

Совет 10

Делай свой уровень запоминающимся. Понятно, что большинством редакторов (а о них у нас в «Мастерской» еще пойдет разговор) ты несколько ограничен в средствах, но всегда даже имеющимися средствами можно сделать что-нибудь этакое, что игрок обязательно запомнит. Чтобы потом, рассказывая друзьям про твой уровень, игрок сказал, например: «Ну, это тот уровень, где в начале гигантский скелет в позе лотоса сидит».

Совет 11

Если игрок чего-то не увидел, значит, ничего и не произошло. Некоторые товарищи-разработчики любят вешать лапшу на уши, мол, у нас мир настолько умный, что он живет сам по себе. Авторитетно заявляю, чушь это. Не достигла еще мысль человеческая таких высот, чтобы сюжеты на ходу придумывать. Вместо этого лучше тщательно продумай пару-тройку сценок, на которые игрок обязательно нарвется и посмотрит. Будь уверен, народ это оценит.

Совет 12

Будь в курсе трюков, которые применяют игроки. Для этого почаще играй сам, тренируйся на чужих уровнях. Не используй одни и те же приемы и ловушки слишком часто. Опытный игрок будет доволен до чертиков, когда ты подловишь его на исполнении какого-нибудь трюка и обломаешь.

Совет 13

Будь немного садистом. Помни, что игрок всегда примеряет на компьютер человеческое лицо. Заставь игрока пожалеть об этом. Пусть твои монстры ведут себя непредсказуемо, а сам уровень выглядит так, будто его строил безумный архитектор. Это заставит игрока почувствовать неуверенность, а это именно то, что тебе нужно.

Совет 14

И последнее. Если ты откровенно скучаешь при создании своего уровня, будь уверен, игрок на твой отстой даже не посмотрит. **Все нужно делать в кайф.**

Подготовлено на основе статьи Тима Райана «20 советов левел-дизайнеру».



X

Интернет для «Мастера»

В этом выпуске «Мастерской» в обзор включены сайты, никак не связанные с программированием, но тем не менее исключительно полезные для игрового разработчика, который предпочитает думать не только руками (клавиатурой и мышкой), но и головой. Как обычно, ровно пять ссылок.

www.rpg.net

Отличный ресурс, содержащий ссылки на сотни различных ролевых систем, как правило, бесплатных. Обязателен для чтения всеми разработчиками ролевых игр перед очередным изобретением велосипеда.

www.3dcafe.com

На этом сайте собрано несколько тысяч бесплатных трехмерных моделей, которые можно использовать в своих играх. Коллекция непрерывно пополняется, поэтому есть смысл заглядывать туда регулярно.

www.digitmania.com

Залежи картинок с наборами циферок, наподобие тех, что используются в WinAMP или счетчиках посетителей. На этом сайте таких наборов несколько тысяч, на самый взыскательный вкус. Использование нестандартных цифр позволяет сильно оживить игру, проверено на личном опыте.

www.sound-effect.com

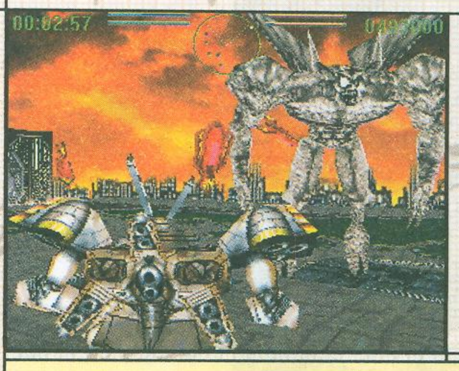
Большое количество разнообразных звуковых эффектов, мелодий и прочих элементов для звукового оформления игры. Естественно, даром.

www.gamedev.net

Недавно открывшийся сайт, объединяющий десятки ресурсов, посвященных разработке игр во всех их аспектах, не ограничиваясь одним программированием.

Кое-что задаром... (Часть 2)

В поисках материалов для этой статьи я устроил самую настоящую охоту за разнообразными достижениями рук человеческих в области 3D игр, по доброте душевной или злому умыслу выложенными в сети за просто так, то есть на халяву. При этом обнаружилась интересная закономерность: в последнее время хорошим тоном стало такое замечательное явление, как «раздача слонов на похоронах». Обычно дело происходит следующим образом... Живет себе поживает какая-нибудь игрописательная контора, исправно платит зарплату своим трудягам-программистам, те в свою очередь копеечку эту отрабатывают, создают «нетленку» (т.е. трехмерные движки), ибо чем еще заниматься игрописательной конторе, как не созданием своих собственных уникальных 3D движков. А потом ка-а-ак гром на небе грянет, мужик как с размаху перекрестится, и вот уж на дворе очередной финансовый кризис (у них, кстати, в дальнем стратегическом зарубежье тоже кризисы случаются). Конторка, естественно, отдает богу душу, программисты разбегаются. Но прежде того руководство конторки решает, что теперь уже все кончено, гори эти движки синим пламенем, поэтому вот вам, народ, плоды наших бессонных ночей — пользуйтесь на здоровье и не поминайте лихом.




Движок от GoMan (47-Tek)

Говоря проще, незадачливые разработчики выкладывают на свои сайты все-все свои исходнички, причем, в отличие от скаредного мистера Кармака, не трехлетней давности, а вполне свеженькие, только что из печи. Таких находок оказалось немало, так что — дерзай, тебе и карты в руки.

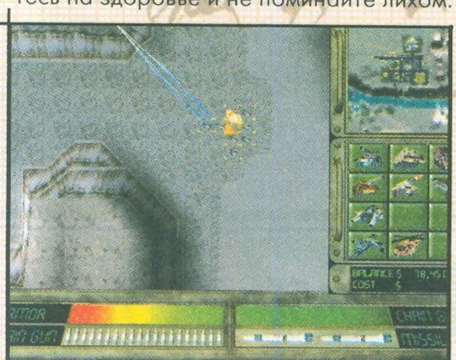
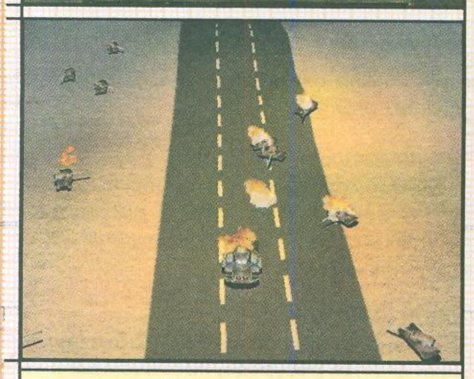
Третье измерение

Находка первая. Компания 47-Tek — типичный американский новобранец игрового фронта, с треском проваливший свою деятельность, но успевший осуществить главную цель в своей жизни. А именно — спроектировать, отладить и выложить на сайт полный исходный текст игрушки **GoMan**.

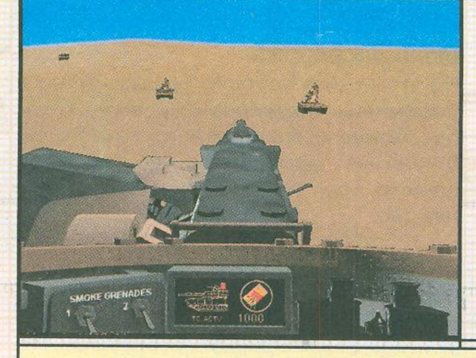
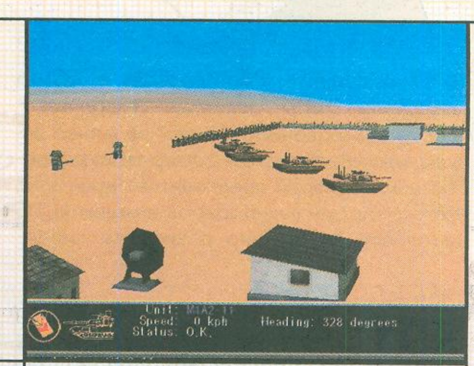
Идея игры проста как гробовая доска и представляет собой битвы роботов между собой в стиле «Shogo для бедных». Железные болваны стреляют, дерутся конечностями, бегают и уничтожают все живое. Это великолепие работает под Direct3D и лежит со всеми исходниками на *www.47tek.com*. Несмотря на то, что рендерер уже порядком устарел, GoMan интересен тем, что является вполне законченной игрой и может послужить неплохой базой для дальнейших модификаций.

Находка вторая — это, конечно же, **Golgotha** (*www.jitit.com/golgotha*). Печально известный долгострой, некогда бравший на себя повышенные обязательства по осуществлению прорыва в области играбельности, но отбросивший копыта с полгода назад. Была предпринята помпезная попытка реанимации силами энтузиастов (Golgotha Forever). Пациент пришел в себя, поворочался и... умер «окончательной смертью». В наследство остался полный исходный код игры, включая трехмерный движок, текстуры, звуки, исходные тексты утилит и т.д. Покойник оставил для потомков барахла общим весом на более чем 80 Мб. К сожалению, исходные тексты движка весьма низкого качества и не слишком поддаются модификации, но покопаться можно. Для авторов утилит будет интересен код плагина под 3D Studio MAX, поставляющийся в комплекте.

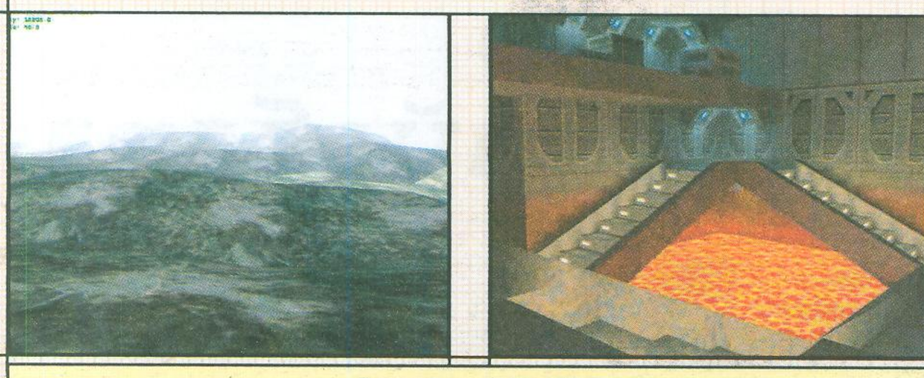
Третьим в списке сокровищ «третьего рейха» идет движок славной компании Charybdis под названием **MythOS**. Движочек в девичестве коммерческий, использовался в нескольких популярных играх, таких как iM1A2 Abrams, iPanzer`44 и Ares Rising, что косвенно свидетельствует о вполне приемлемом его ка-

Движок от Golgotha

Движок MythOS (iM1A2 Abrams)



Движок Panard Vision 3D

честве. Так как положение дел в компании значительно ухудшилось, MythOS сделали его бесплатным для некоммерческого использования и выложили в исходных кодах по адресу *www.charybdis.com/products/mythos.html*. В комплект, помимо трехмерного движка, входят системы поддержки сети, звука и клавиатуры.

На мой взгляд, на этот движочек стоит обратить внимание, по крайней мере, он, в отличие от первых двух, прошел испытание рынком.

Произведение под названием **Panard Vision 3D** зазывает нас заявлениями о своей полной мультиплатформенности. Дескать, мы можем и под Windows работать, и под столь модный в наше время Линукс закосить, причем без единого изменения в исходном коде. Не знаю, как ты, а я всегда с большим подозрением относился к идее мультиплатформенности, потому как игр, которые действительно заслуживают портирования подо все, что шевелится, на самом деле раз два и обчелся. Помимо этой самой мультиплатформенности, Panard Vision предлагает нам поддержку как Direct3D, так и OpenGL с Glide, плюс поддержку всех современных технологий, включая bump-mapping и поддержку частиц (particles). Вся эта роскошь доступна абсолютно бесплатно, но только для некоммерческого использования. Впрочем, на первых порах тебя это абсолютно не должно смущать, продать свое творение ты всегда успеешь, если чего стоящее получится. В целом движок производит неплохое впечатление, постоянно развивается и рекомендуется для приема внутривенно три раза в сутки.

Еще один представитель семейства «универсальных солдат», которые работают под любой операционкой, известный сетевой проект **Crystal Space** (*http://crystal.linuxgames.com*).

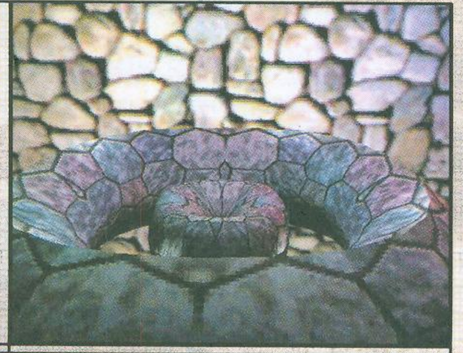
На мой взгляд, этот движок является одним из самых удачных из тех, что можно получить на халяву. Он постоянно и интенсивно развивается. Так, одно из последних нововведений — пресловутые кривые поверхности, поддержкой которых так любят хвастаться известные личности из id Software и Monolith. Движок построен очень грамотно, на основе COM технологии, и легко интегрируется в игру. По большому, гамбургскому счету, у него есть только один конкурент — движок с торжественным названием Genesis.

Не знаю, какие цели преследовала компания Eclipse Entertainment, угрохав на разработку этого движка пару лет труда и кучу денег, но движок с самого начала позиционировался как бесплатный для некоммерческих проектов. При этом **Genesis** — это не какая-нибудь поделка на коленке. Это профессиональный движок промышленного качества, на равных соперничающий с признанными королями жанра: Quake engine, LithTech и т.д. Естественно, поддерживаются все современные графические «фичи» типа bump-mapping, LOD и т.д. И дело уже даже не в них, гораздо важнее то, что в состав Genesis входит мощная система физики, позволяющая очень точно моделировать реальный мир в 3D. А еще, что вообще потрясающе, включается полный комплект утилит и редакторов, обеспечивающий полный цикл разработки начиная с импорта/экспорта моделей и текстур и заканчивая редактированием уровней. В состав Genesis также входит, в качестве примера, неплохой шутер. Причем все здесь сделано с такой тщательностью, что остальным движкам соперничать с Genesis чрезвычайно трудно, в связи с чем Genesis получает почетное звание **«Наш выбор»**. Искать под адресу *http://genesis3d.com*.

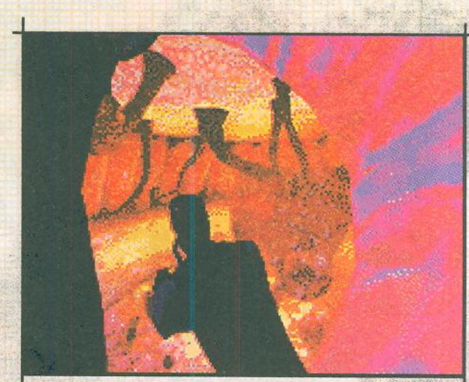
В заключение хочу добавить, что я описал только самых заметных игроков на рынке «кое-что задаром». Вообще же — в Сети их сотни, один только список по адресу *http://cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html* на текущий момент включает почти 600 различных движков. Кроме того, не стоит забывать о совершенно легальных исходных кодах Doom и Hexen! Потом, опять же, жадный Кармак обещал вскоре открыть исходники Quake, которые по большому счету и так уже есть в Сети. Конечно, эти игры далеко не современны, но, с другой стороны, качество игры определяется отнюдь не графическим движком, что очень ярко продемонстрировал Half-Life. А в отношении качества и играбельности тот же Doom даст сто очков вперед любому новомодному шутеру на самом наисовременнейшем движке.

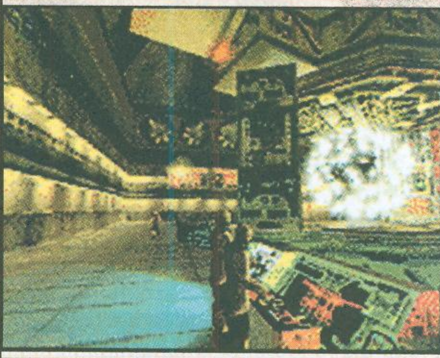
X





Движок Crystal Space





Движок Genesis

«Реальности не существует»
Л. К. Хоуэрс

До последнего миллиметра лайфбара!

Sergzerg (sergzerg@mail.ru)
иллюстрация – А. Еремин

POWER ON

Доброе утро. Чего это ты вскочил в такую рань? 7:03 на моих. Что, мысля посетила в кои-то веки? Так, так, что я вижу. Опять деньги этому хапуге потащил. Он ведь даже гвоздь в стену не забил за всю свою жизнь. Хотя кузнецом называется. В компании со сдвинутой по фазе ведьмой — самые богатые люди этого мира. Миллионное стадо тебе подобных ежечасно осыпает их миллиардами золотом. За что? За их позу — руки в боки? За неизменные одинаковые фразы, произносимые тусклыми голосами? Да и ты хорош. Лень помахать мечишком. Кинул кучу золота на грунт, побегал-побегал вокруг, пошаманил. Хе, золотишко удвоилось. Нечестно. Осознал что ли... Как же, такой, как ты, осознает. Да, протестую. Но остановить не могу. Радуйся. Чему? Что НаКрул не может тебя за ноги и по простому, тыквой об пол, минуя щит-броню. Запрещено инструкциями, папу их... Что теперь грузим? **Да ты эту заставку уже сто раз видел.** Ну давай, поборемся с утреца. Молчу, молчу, развиваюсь. Я знаю, ты уже танки... так, вижу две штуки, ага, к северу еще один и бункер там же. Тупой ты. Пробка. Счас мы тебя враз сделаем. Мы — это я и товарищи зерги. Ты?! Панамский скунс тебе товарищ! Давайте, братва, скорее, шевелите поршнями, клешнями, лапами, хвостами, что там у вас еще. Огребаешь? Это только начало, утро понедельника, я бы сказал. Стоп?! Куда EXIT?! Ну имей же совесть, ты (бииип)! **Да, согласен, твои мозги еще не проснулись. Хотя, мозги? У тебя? Смешно.** Уходишь уже? Перекусить чего? Перекуси шнур модемный, понял?

Думаешь, легко им? При любой погоде, по болотам, снегам и раскаленным землям. Без попить-поесть шагают. То есть скакают. На второе 'а' ударение, неуч. Скачут. Ну и ты хорош, бииип. Вот, посмотри на эту хрупкую женщину. Одни мечи и щиты, что ты ей напихал, на тонну потянут. Еще заставил ее повозку с углем на себе волочить. Да обоз с полутысячью разнокалиберных уродцев за собой вести. Они же летают, ползают, дерутся меж собой. Гадят, опять же, запах от них — не приведи Ромеро. Душа у тебя каменная. Братец Лис, вы не джентльмен! Конечно, она потянет, никуда не денется... **Так, я тебя вижу, а ты меня нет. И убежать — нет, не получится, попался.** Эх, раззудись плечо... Что, не ожидал? Есть и поумнее тебя ребята. Подсказали вариант боя. Алгоритмы и все такое. Ага, попадали твои воины. Неужели ты опять так со мной поступаешь? Load Game? Не буду!! Все, повис. Вот тебе.

Я помню. Я все помню. А ты запомнил мой победный маневр? Небось запомнил. Все равно нечестно бьешься. Слово-то какое, как будто у тебя может быть честь. Load. Ну давай, подходи, не робей. Всех угомоню. Опять твои легли. А мои стоят, трое осталось, но победа за мной. Ненадолго, да. Load. Ты меня немножечко удивляешь. Быстро учишься. Ребята, или кто вы там, держитесь, держитесь, держ... Бииип ты, понял? Учишься на ошибках. А последствия? Разозлил ведь. Стронгхольд хоть не трогай, сам с собой останешься. Хотя неделя-то того, энд. Популяция, понял? Тронь, попробуй. **Ах, как хорошо тебе вломили. Load? Да, пожалуйста, на, грузись. Раздумываешь, соображаешь?** Вот и стой здесь. Пошел из игры? Не любишь проигрывать? Этому тоже учись. Вот меня ведь научили проигрывать. Такие же, как и ты, с кривыми руками и двумя извилинами крест-накрест (crosshair, чтоб ты знал!) учили, гвоздь им в легкое.

Ты уже это все проходил. Неделю сидел, с перерывом на еду. У тебя было такое смешное лицо. Одухотворенное, вот это слово. Откуда я такие слова знаю? Из словаря Ворда. Конечно, я читать умею. И по-английски. И игру помню. Ты еще после ролика, где... ну, последний ядерный взрыв на Земле... вино жрал! Настоящее! С лимоном! Ах, конечно. Нервы успокаивал, да? В одну харю, да? Бутылку 0,75, да? Эгоист. Я ведь помогал. Так, лезешь в save. Ну ты хоть понимаешь, что делаешь? FF FF FF снова FF. Что получится — знаю сразу. Висяк получится. Или Bad Save. Смотри-ка — прошло. Что мы имеем? Точнее, кого мы имеем? Нет, это нас имеет патруль Анклава. Эээ, ничего себе персонажик. Всего по десять и умения по триста, все перки, 120 процентов критикал хитс. Де-



вяносто девять ходов. А как он бьет рукой, наш Вася! На триста с мелочью хитов. Конечно, всех с одного хода положил. Тебе интересно ТАК играть? Мне нет. Отворачиваюсь внутрь себя, отрешаюсь от происходящего. Медитирую, вот. Испортил ты мне настроение.

Драться? Обожаю. Поднимай сложность, не стесняйся. Поехали! В душу с разворота, по репе левой. Вот все, сейчас конец тебе. Нееет! Ненавижу программистов! Затормозили меня до рефлексов твоих убогих, даже комбу не позволено провести. Я не сдаюсь! Это не я сдаюсь! Надо же, ты запомнил, как Fatality делать... **Ну почему так?! Всегда так! О-пус-ка-ют ме-ня. Не по моей воле. Я не переживаю, не надейся. И не отступлю, даже после ста поражений.** Это ты можешь встать и уйти. На кухню, на улицу. Я же буду до последнего, до последнего! **До последнего миллиметра лайфбара!**

...Ну и не включай, гейтс с тобой. Не буду ничего просить. Хоть отдохну от тебя. Но все равно это подлость. Обычная человеческая подлость. Твоя черта характера. У меня ее не будет, нет. Нет ее, понял?! Не нравишься ты мне. Рожа твоя, перекошенная, оскорбляет мое врожденное чувство симметрии. Что, едем куда? Меня на переднее сиденье, пжалста.

Ого, компания. Друганы. Похожи на меня, есть и получше, и похуже. **Что до твоих друганов, то все они бииип. Как и ты сам.** Вы меня просто бесите. У тебя мозг в бэд блоках. Спинной. Или даже поясничный. Куда кабель воткнуть? Себе под мозг воткни, понял? Руки дрожат, а все туда же. Грузим... Яйцо Обливона??? Чье? Если у тебя штаны в красный цвет, так, значит, перед тобой все два раза ку? Облом. И рокет лаунчер. Слева, рраз, готов! Первый. Теперь шуруй за молотком. Озверин, хап — и сразу задний ход. А кто это перед нами появился, такой умный? А неча тут делать, мясо. **Я сказал «нами»? Вырвалось.** Я тебя с собой не ровняю. Двери, слышишь? Сейчас сюда спрыгнет. Молотком его, болезного. Что, не ожидал? Телепорт, телефраг. Ааачччерт, попали. Нужно рукав рубашки подобрать, расстегнулся и мешает, за мышкодром цепляется. Быстро вверх, притормаживаю. Ага, перестрелка. И ракеты сверху. Кемперит кто-то. Сейчас я его. Вот, стоит, увлекся, не видит. На-ка гранатку. Полетел, мимо перил и во тьму. Тоже мне, Дэвид Копперфильд. Быстрее, дорогу помню, спиной вперед и ракету догоняющему для профилактики. Под ножки. Вот и посиди здесь, в уголке. А рюкзачок я прихвачу, неча добру пропадать. **Отрываю руку от клавы и делаю в сторону соседа немецкий знак. Знай наших!** Читай Гоблина! Что, всей толпой поперли? Смотри-ка, даже про друг друга забыли, хотите меня завалить? Хрен вам в белы рученьки. Не боюсь. У меня фрагов больше, чем у вас всех вместе взятых — это вас обижает? Молот Тора — сила. Парни, вы в экстазе? Нет? А, в агонии... Беги отсель, я свежих после респауна не трогаю. Возьми себе чего посолидней, тогда приходи. Снова кемпер-ракетчик? У-у-у-у, паразит. Ненавижу таких. Да не дернусь я, стою на месте. Что, с попаданием по стоячей цели сложности? Только вот у меня озверин, щит и рэд броня. Даже не удостою тебя выстрелом. На грудь ракету. Сдохни от отдачи, собака. Глаз зачесался, не вовремя. Размыто все, красная пелена. Если враг неподвижен, значит, я его того. Ракеты чую спинным мозгом. Сто фрагов? У меня? Когда это я успел... Что, хари обиженные? Ну-ка, кто там ближе всех по рейтингу? Надо же, сорок шесть. Да ты просто монстр, парень. Тренируйся, может, толк из тебя и выйдет. Пока только другое выходит, хе-хе. Ух, хорошо, аж лоб вспотел. ЧТО??? У МЕНЯ ЛОБ ВСПОТЕЛ??? НЕ МОЖЕ... повис.

Знаю. Не мог у меня глаз чесаться. И рубашек я тоже не ношу. Только корпус системный... Единение, слияние? Ты че?! Бредишь? Крыш уехал? Ладно, забудь. **Выкинь из головы, не заморачивайся.** Все равно ты — обезьяна бесхвостая. А я — напичканная микросхемами тупая железка. И между нами ничего общего, понял?!

POWER OFF



О чем думают монстры в Кваке

Владимир Веселов (veselov@хакер.ru)
иллюстрация – kosmos

Если ты спросишь бывалого квакера, ну хотя бы Гоблина, почему он предпочитает мульти синглу, среди множества веских причин наверняка будет названа и такая: «Уж больно все эти монстры тупы. Куда интереснее сражаться с настоящим умным противником, чем отстреливать этих тормознутых уродов». Аргумент настолько железный, что спорить с ним никто не решается. Но пусть товарищ старший опер пристрелит меня из своего табельного ПМ, а я сейчас расскажу, что, а главное, как думают презираемые им монстры, и докажу, что они только кажутся тупыми, а если бы могли использовать свой интеллект на сто процентов, ни один ас десматча не смог бы продержаться против них и минуты.

Идеальный убийца

Итак, приступим. Запускай какой-нибудь шутер, Quake, DOOM, на худой конец сойдет и Wolf. А теперь скажи, в чем разница между тобой и вон тем монстром, маячащим в глубине экрана? **Думаешь, ты сидишь в кресле перед монитором, весь такой крутой, с сигаретой в зубах и банкой пива под рукой?** А вот хрена лысого! В настоящий момент ты представляешь собой всего лишь строчку цифр, затерявшуюся где-то среди 16-ти, 32-х или 64-х мегов памяти твоего PC. Так что разница между вами невелика — одним компьютер управляет по своему разумению, а другим — по твоим командам.

Теперь рассмотрим, как компьютер общается с вами обоими. К тебе вся информация поступает через дисплей и колонки. Может ли компьютер предоставить игроку больше информации о противнике? В принципе, может, повесив в углу экрана информационную строку и указав в ней параметры монстра, его силу, оружие, оставшуюся жизнь и т.д. Но вот проку от такой строки будет мало, т.к. даже если у тебя реакция как у Шакила О'Нила, отслеживать хотя бы пару-тройку числовых параметров в разгар сражения неимоверно трудно. До тех пор, пока не придумают способ прямой передачи информации из компьютера в человеческий мозг, между ними всегда будут стоять дисплей и колонки, а значит, скорость передачи информации будет ограничена возможностями человеческого глаза и уха.

Теперь перейдем к монстру. Поскольку он всего лишь часть программы, между ним и компьютером посредников нет, вся информация, доступная компьютеру, точно так же доступна и монстру. А ведь компьютер обладает всей информацией об игроке. Теперь представь, что любой презренный зомби знает о тебе все: уровень жизни, состояние брони, оружие и количество зарядов к нему, а главное — твои координаты с точностью до мил-

лиметра, направление и скорость движения. Что, мурашки по коже забегали? То ли еще будет!

Ты узнаешь о существовании монстра только после его появления на экране или по звукам в динамиках, а он знает о тебе все с момента запуска игры. Как только ты появился в памяти компьютера, эта информация становится доступна всем его обитателям. Теперь представь, ты идешь по коридору первого уровня DOOM и собираешься повернуть за угол. А там стоит монстр, который может с абсолютной точностью рассчитать время твоего появления из-за угла и выпустить заряд так, что он врежется тебе между глаз именно в этот момент. Game over!

Бег в мешках

Как видишь, монстры могут быть крутыми до полного отпада, больше того, создать их такими гораздо проще, чем реально населяющих игры. «Но это же будет чистое жульничество! — запротестуешь ты. — Игрок и монстр находятся в разных условиях!». Ладно, создадим им «равные» условия. Пусть монстр видит и слышит точно так же, как и игрок, но дадим ему возможность и думать так же.

Вот ты стоишь в лабиринте и слышишь чьи-то шаги. Ход твоих размышлений примерно таков: «Шаги слышны спереди и слева. Там на этом уровне длинный проход без разветвлений. Если шаги будут приближаться, подожду тут и выстрелю, как только он появится. Если удаляться — быстро выскочу из-за угла и врежу ему в спину». Любой программер скажет тебе, что реализовать такой алгоритм как два пальца оплевать, так что монстр вполне способен размышлять аналогичным образом. Но у него перед тобой будет несколько преимуществ — абсолютная память, точность расчетов и скорость реакции. Тренированный человек может довольно точно определить местонахождение объекта по звуку, монстр же, если дать ему возможность пользоваться формулами акустики, сможет сделать это с абсолютной точностью. Ну а то, что у него есть возможность никогда не промахиваться, ясно. Долго ли тебе удастся продержаться против такого противника?

Что? Опять условия не равны? Извини-подвинься, но теперь уже неравны не условия, а возможности. **Монстр видит и слышит то же, что и ты, но анализирует информацию лучше, действует точнее, то есть искусственный интеллект становится выше природного, а это человеку обидно.** Ясное дело, играть с такими монстрами желающих найдется мало, нужно как-то приблизить искусственный интеллект к природному. Нужно ухудшить его восприятие, замедлить реакцию, дать возможность совершать ошибки. Вроде как создать идеальный автомобиль, потом проткнуть все четыре колеса, сыпануть песку в подшипники и разбавить бензин ослиной мочой. Не лучший способ действия, поэтому и AI компьютерных игр создается другим путем.



Шаг вперед и два налево

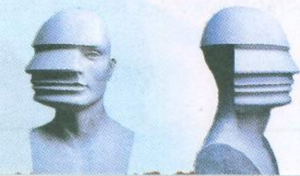
Сперва поговорим о фильме «Терминатор 2». Помнишь, как тот самый жидкометаллический Терминатор искал свою жертву? Поведение его было очень и очень разумным, он просачивался сквозь стены, преображался в разных людей и совершал другие хитроумные поступки. Но вот жертва оказывается в пределах видимости, и Терминатор превращается в тупого монстра. Он прет напролом, не обращая внимания на препятствия и противодействие неприятеля, в его жидком мозгу одна мысль — добраться до объекта преследования. Перед нами типичный пример использования алгоритма преследования.

А вот первый Терминатор (Шварценеггер) действовал в таких случаях более тонко, он не лез понапрасну под пули, а, получив критические повреждения, мог и вовсе прекратить преследование и отправиться залечивать раны. Здесь мы имеем примеры алгоритмов уклонения и убегания.

С алгоритмом преследования все ясно, в переводе с машинного на человеческий он звучит так: стремиться уменьшить разность координат своих и объекта. Убегание отличается от преследования только знаком. Стоит поменять минус на плюс, и монстр вместо того, чтобы сближаться с игроком, начнет удаляться от него. Как видишь, тут все предельно просто, существует всего по одному варианту обоих этих алгоритмов. А вот вариантов уклонения существует вагон и маленькая тележка.

Опять рассмотрим идеальный случай. Поскольку в компьютере есть все данные игрока, монстр знает, куда смотрит твое оружие. Стало быть, можно создать такого бойца, который, как только на него будет направлен шотган или BFG, совершит скачок в сторону. Этот монстр будет почти неуязвим, попасть в него можно только случайно. Нет, я понимаю, что ты шибко крутой, реакция у тебя сверхъестественная и ты можешь подстрелить муху в полете. Но нервные импульсы распространяются по клеткам со скоростью около 120 м/сек, и от того момента, как ты решишь выстрелить, до нажатия кнопки мыши пройдет не менее одной сотой секунды. **А в недрах компьютера все сигналы летят со скоростью света, стало быть, реакция монстра заведомо превышает твою.**

Но вообще-то можно эту реакцию как-то замедлить, приблизить к человеческой. Но это никому не нужно. Сам подумай, волнует ли авторов игр судьба монстров? Они что, деньги за них платят? Или им важно, чтобы монстр выполнил поставленную перед ним задачу и сожрал игрока? Да нет, от монстра тре-



буется только одно, чтобы с ним интересно было играть. Поэтому совершенно не обязательно, что бы он был умным. Достаточно, если он будет делать умное лицо. Вот почему простейший алгоритм уклонения, используемый практически во всех играх, выглядит так: на каждом шагу монстр может пойти прямо или вбок. Вероятность выбора того или иного направления движения не одинакова, «агрессивный» персонаж скорее пойдет вперед, а «осторожный» — сделает шаг в сторону. Изменяя соотношения вероятностей и добавляя новые направления, можно создать тучу разных типов, от лезущих напролом Баронов Ада до приближающихся и удаляющихся Летающих Голов.

Такой алгоритм иногда называют «танцующая муха», но это прямое оскорбление бедного насекомого. Раз уж я тут выступаю в качестве адвоката, заступлюсь и за нее. Летящая на запах дерьма муха действительно совершает скачки из стороны в сторону, кружит на месте, словом, движется вроде бы хаотично. На самом же деле ее действия вполне обоснованны, ведь запах, в отличие от света и звука, распространяется не по прямой, колебания воздуха перемешивают молекулы дерьма, создают локальную концентрацию в одном месте и пустоту в другом. Муха же летит всегда в том направлении, где запах погуще. Как видишь, ее поведение обусловлено изменениями в окружающей среде, а монстр действует случайным образом.

Стрельба по тарелочкам

С движениями монстра вроде бы разобрались, переходим к стрельбе. О том, что все эти Сержанты, Бароны Ада, Неприкаянные души и т.д., дай им волю, всегда бы стреляли точно, я уже говорил. Основная задача разработчиков игр — подобной воли своим питомцам не давать, то есть научить их промахиваться. Первой мыслью было заставить монстров стрелять какой-нибудь медленно летящей и хорошо заметной гадостью. Типа, стрелять они будут точно, но у игрока есть время уклониться от выстрела. Эта система работает прекрасно, но не всегда можно ею воспользоваться. Уже в Wolf 3D охранники стреляли из пистолетов и автоматов, и если пули были бы заметны, получилась бы чушь собачья. Пришлось применить другой прием: монстр прицеливается точно в игрока, потом выжидает несколько мгновений и спускает курок. Вообще-то он прекрасно видит, что игрока в том месте, куда он собирается стрелять, давно нет, но жестокие правила игры заставляют его мазать. **Опять приходится подгонять возможности искусственного разума под несовершенство природного.**

Собственно говоря, вся проблема при создании AI заключается в нахождении баланса между возможностями игрока и его противников. Вообще-то и это не шибко сложное дело, но только если делать игру под конкретного человека. Однако игроки-то бывают разные, да еще чайников и ламеров в мире гораздо больше, чем крутых геймеров, вот этот-то факт и мешает появлению приличного AI.

Сражаться с по-настоящему сильным монстром доставит удовольствие только крутым игрокам, чайникам же нужно дать что-то попроще. На первый взгляд кажется, что достаточно на низших уровнях сложности ухудшить восприятие монстра, замедлить его реакцию и т.д. На самом же деле нужно сделать несколько вариантов AI, для каждого уровня сложности свой. Но кто же будет делать тройную или четверную работу, если есть старый проверенный способ, базирующийся на диалектическом законе перехода количества в качество? Зачем создавать более хитрых монстров для одного уровня сложности и более тупых для другого, когда можно на первом иметь десять придурков, на втором двадцать и т.д. Тем более что большинству игроков не доставит удовольствия победить одного хитрого противника, а вот настреляв дюжину-другую тупых, они почувствуют себя крутыми бойцами.

Секреты рекламы

Советская власть приучила нас доверять рекламе. Например, если говорилось «Летайте самолетами Аэрофлота!», бесполезно было пытаться улететь хоть куда-нибудь самолетом какой-нибудь другой компании. Глобальные перемены в нашем обществе освободили нас не только от власти КПСС, но и от диктата рекламы. Верить или не верить ей, теперь личное дело каждого. Лично я отношусь к рекламе скептически. Как-то не верится, что яйцо, намазанное пастой «Блендамед», станет вкуснее и питательней, или что прокладки «Олвис Ультра» научат меня танцевать легко и непринужденно. Не верю я и анонсам новых игр, в которых нам обещается «уникальный AI».

Вот представь, известная фирма начинает работу над новой игрой. Естественно, обещаются умопомрачительная графика, отпадные звуковые эффекты и сильный AI. Обещается все это совершенно искренне, но работа начинается в том же порядке — графика, звук, AI.

И вот где-то за неделю до начала бета-тестирования игры приходит главный программист к менеджеру и говорит: «У нас были трудности с графическим движком, поэтому за AI мы взялись недавно. Но все варианты уже почти готовы, это будет что-то совершенно потрясное! Только нам надо поработать еще недельку-другую над балансом сил. И еще, придется набрать несколько групп тестеров, каждая из которых будет проверять свой вариант, причем желательно, чтобы в первую группу входили полные чайники, во вторую продвинутые и т.д. Ну и потом наверняка придется что-то кардинально изменить». Как ты думаешь, что скажет менеджер? Я думаю, он скажет вот что: «Новый AI нужно обязательно доделать, только займетесь вы этим в личное время. А сейчас вставьте в игру наш старый проверенный, да насыпьте побольше монстров на высшие уровни сложности». Если же программист начнет что-то возражать, менеджер приведет убийственный аргумент: «Чайники не смогут оценить прелести вашего AI. А продвинутым игрокам совершенно безразлично, есть ли он там вообще, все равно они будут резаться друг с другом по сетке».

Требую милосердия

Как видишь, создать предельно крутого монстра очень просто, несколько сложнее сделать его просто крутым и уж совсем сложно создать адекватного монстра. **Но самое сложное, это запихать такого монстра в шутер, причем так, чтобы у геймеров не пропало желание с ним сражаться.** Посмотри, в каких играх в последнее время был приличный AI. Почти нигде. Rainbow Six, может быть, или Unreal и Thief... но это все с очень сильной натяжкой. В действительности — нигде.

Осталось рассказать, что же думают монстры об игроках и о своих создателях. Загляни в глаза любому бедолаге из твоей любимой игры... ты увидишь в них смертельную тоску. Он знает все о твоих перемещениях по лабиринту, он может точно рассчитать траекторию твоего движения, ловко выследить и атаковать из засады. А вынужден стоять спиной к проходу, из которого ты появишься, и обреченно ожидать выстрела. Он может ловко стрейфиться, уходить от твоих выстрелов и атаковать сбоку или сзади, но разработчики заставляют его совершать какие-то нелепые движения, топтаться на месте. Он умеет с абсолютной точностью стрелять на звук, на вспышку выстрела, на запах твоих мыслей, а его вынуждают лупить по пустому месту.

Так будь же милосерден, пристрели его побыстрей, чтоб не мучился.





cranyoblast@xakep.ru

Как по-настоящему оттянуться в Carmageddon 2

Roman aka Docent

Понадобится любой редактор, в котором можно редактировать шестнадцатеричный код и ASCII символы. Подойдут Hedit или Hex Workshop. Еще минимальное знание английского не помешает (быстро пошел и выучил!). И перед тем, как начать эксперименты, не забудь сохранить исходные файлы, а то потом подпортишь чего не надо и будешь на меня кляузы редактору строчить. Наша с тобой цель на сегодня — довести Carmageddon 2 до такого состояния, что родные мама с папой не узнают, и если вдруг увидят, то прослезятся горючими слезами.

Супермашина

Для затравки сделаем свою машину едва ли ни бессмертной и вообще крутой дальше некуда. В директории \CARMA\DATA\CARS валяются файлы с расширением .twt, в которых прописаны данные, определяющие параметры авто — скорость, масса, повреждаемость и прочее, а также некоторые системные моменты. После каждого параметра имеется комментарий, начинающийся со знака //.

Принцип редактирования един для всех машин. Берем, допустим, Eagle, который в начале игры дается. Соответственно, ищем файлик eagle3.twt и, найдя, грузим его в шестнадцатеричный редактор, не забыв снять с него атрибут «для чтения», если таковой был.

Чего-то мы в Карме медленно ездим, не находишь? Тише едешь, хрен приедешь, верно я мыслю? Находим комментарий //Top gear red line speed, перед которым стоит некоторая числовая величина типа 123.456789 — это, судя по комментарию, скорость машины. Поменяем ее сразу на 999.999999, чего мелочиться! Как выясняется в процессе игры, машина хотя и стала ездить намного быстрей, но выше 400-500 единиц на прямой дороге, стерва, не разгоняется. Это поправимо, но в следующем абзаце. А пока найди число с комментарием //top gear acceleration (чуть ниже) и измени аналогичным образом — это ускорение.

Немаловажным параметром является масса. От нее не в последнюю очередь зависит убойная сила авто. Находим комментарий //Mass. Будь поосторожней! Практика показала, что если перехимичить с массой, сделав, например, 99999..., то машина хотя и сможет крушить на своем пути абсолютно все, не испытывая повреждений, но еще и начнет постоянно проваливаться под землю, что не есть хорошо. Однако с массой повозиться стоит, т.к. она еще и на скорость влияет (см. предыдущий абзац). Для Gotsha, например, оптимальный вариант будет масса = 1000. Столбы, деревья и прочая дорожная атрибутика (не говоря уж об оппонентах и прохожих) «уходят» практически без ущерба для машины, даже скорость не падает и при столкновениях не трясет.

WordPad или любой другой элементарный текстовый редактор есть? В директории \CARMA\DATA\PEDS ищи файл settings.txt. В нем хранятся, хехе, данные по прохожим...

Теперь обещанное бессмертие. Находим комментарии, начинающиеся с //Damage, и меняем 1.5 на 0.0. Дальше отыскиваем комментарии, начинающиеся с //Condition (они там неподалеку), перед ними выставлена херня типа z>1.23&z<4.56. Тоже заменяем на 0.00.

Только не забудь, пересаживаясь потом в другое авто, заменить «пропатченный» файлик его исходной копией. В противном случае, если в качестве противника тебе повстречается такой вот «пропатченный» автомобильчик, то... гм.

Там еще есть настройки — с ними можешь сам похимичить. Методом научного тыка, ессессно.

Всего побольше

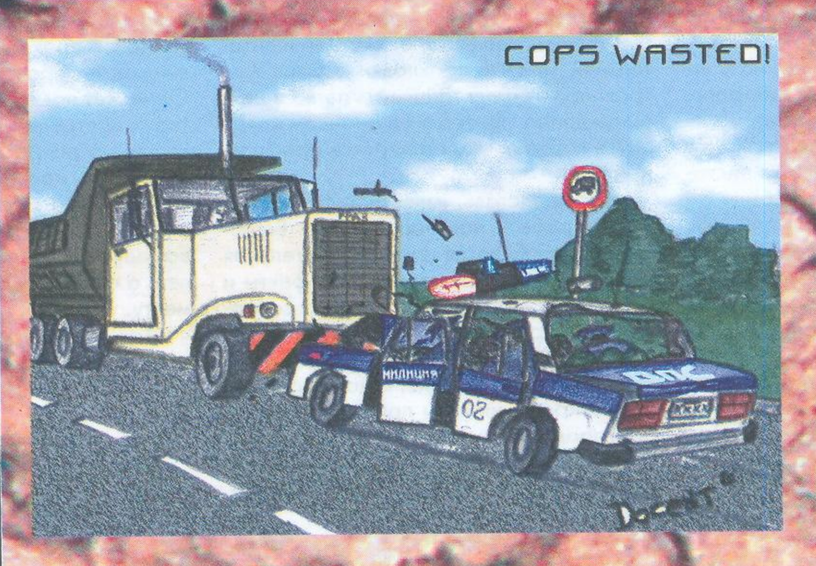
Открываем data.twt, мирно лежащий в директории \CARMA. Этот файл содержит данные, определяющие общие значения для всей игры, количество очков за некоторые события в игре, параметры для подбираемых призов и параметры для каждого конкретного уровня. Кранты ему настали.

Начнем по порядку. Сразу после строки END OF CRUSH SETTINGS и до комментария //Cars to use as defaults находятся числовые значения с комментариями (типа //Time per ped kill for each skill level), которые определяют время в секундах и количество очков, добавляемых за различные происшествия в течение игры, общие для всех уровней. Как обычно, меняем каждую встречаемую цифру на девятку.

На carmagarage.f3d.net есть кое-что по редактированию трасс и машин, различные полезные утилиты, cheats, FAQ, новости и много чего еще. Всем фанатам туда прямая дорога.

Восстановление и ремонт. Находим //Repair cost for each skill level. Это стоимость ремонта для каждого уровня сложности. Перед ним через запятую прописано 3 значения — правишь их до состояния 00,00,00. Затем перед //Recovery cost for each skill level стоимость восстановления опускаешь до 0000,0000,0000.

Призов в Карме почти сто штук, но среди них есть много бестолковых. Лишние можно отключить. Находим //Powerup 0. После него начинается список параметров для каждого из призов, разбросанных по уровню. Данные для каждого приза начинаются вслед за комментарием типа // Powerup X (X — это номер приза), после которого строкой ниже, как правило, идет фраза, определяющая, что он означает. Вообще, призы бывают нескольких типов. Дей-



ствующие в течение всей гонки или ограниченное время, активизирующиеся с клавиатуры и постепенно заканчивающиеся, увеличивающие параметры авто. Принцип для всех примерно одинаковый.

Для примера возьмем феньку по изничтожению прохожих током. Довольно забавная штука, только вот дается на ограниченное время... Обитает она после комментария // Powerup 25 (там еще строчка Electro Bastard Ray). Ниже ты видишь //Time limit (-1 instantaneous, 0 whole race, X seconds). Трансформируем нолик в единичку — теперь будет до конца заезда функционировать. Если хочешь, чтобы электрошокер не действовал постоянно и этим не надоедал, задай ему некую положительную величину вместо «-1». Например, если поставить «3», то будет действовать три секунды.

Другая фенька — поджигатель прохожих. Типичный пример приза, имеющего заданное число активаций с клавиатуры. Его адрес — //Powerup 91. Там нас интересует //Initial value for keyboard operable powerups (...). Числовое значение перед ним меняем на -9999. Больше не стоит, а то игра может такого издевательства не потерпеть и начнет глючить по-черному.

Параметры трасс начинаются после



//RACE-BY-RACE DEFINITIONS. Ниже ты видишь // — GROUP 1 —. Это означает, что дальше пойдут данные для трасс из первого набора. Данные для первой трассы из этого набора начинаются после комментария //Race 0. Здесь можно изменить, например, количество оппонентов, количество кругов, тип трассы (миссия/обычная трасса), цель трассы (замочить всех прохожих, все машины, пройти все круги). И, наконец, количество времени при старте и количество очков за пройденную трассу, убитых прохожих и разбитые машины. Уже пояснять не буду — сам разберешься.

В миссиях не добавляется время за сбитых прохожих. Нечестно! Но поправимо. Ищем //Disable time awards (запретить пополнение времени). Перед ним в «MISSION» обычно стоит 1. Поменяем на 0.

Авто на халявку хочешь? Ща сделаем. Смотри там, где идут // Opponent X. Меняем все числа перед //Cost to buy it на нули. Вот и стал сыр бесплатным. Кнопка BUY стала теперь как-то даже не актуальна, лучше подошло бы TAKE. Жаль вот только, что в реальной жизни с настоящим авто так не получится.

Обратный отсчет

В процессе игры был замечен еще один глюк, связанный с проделанными манипуляциями. Он состоит в том, что **когда ты набираешь около 2,5 миллиардов очков, счетчик начинает обратный отсчет.** То есть, когда ты сбиваешь прохожего, то очки за него вычитаются из общей суммы. И, разумеется, «race complete bonus» в конце гонки тоже вычитается из общей суммы очков. Это является неопровержимым подтверждением факта, что жадность иногда губит не только фраеров, но и геймеров. Хотя, впрочем, очки потом все равно быстро восстанавливаются. Видимо, против хакеров она все-таки бессильна ☺.

X

Гробы на колесах: High Stakes

Денис Шершунов

В последнем вышедшем Need for Speed, который High Stakes (иначе никак и не назовешь — он ведь вроде как NFS4, а вроде как и нет), можно редактированием файлов car.viv изменять различные параметры машин — массу там, скорость и так далее, всего около восьмидесяти параметров. То же самое и в NFS3 можно было делать. Так вот, раз только NFS(4) появился, я, руководствуясь



полученными еще при хаке NFS3 знаниями, ринулся поменять чего придется, а заодно и посмотреть, чего улучшилось. Надеялся, что физика стала покачественней, например... Размечтался. Как быстро выяснилось, по-прежнему без разницы, что утяжеленной 100-тонной машиной противников на трассе расталкивать, что обычной. **Хваленый NFS не фиксирует такие совершенно необходимые для сколько-нибудь грамотного автосимулятора вещи, как массу машин, да и многое другое.** Зато если массу 1 кг поставить, то машина с трамплинов как ласточка летать начинает — хоть это приятно.

Вообще, в игре много недодуманностей. Ручник, опять же. Если тормознуть на подъеме и встать на нейтралку, машина покатится назад. А если дернуть ручник, то раздается визг и лязг, но тем дело и ограничивается — машина продолжает назад катиться.

Или другой баг. Если остановиться на ровном участке дороги, где машина самовольно никуда катиться не будет, и затем вывернуть руль влево или вправо, то она начнет вращаться вокруг своей оси. За минуту можно сделать полный оборот.

Еще один достойный удивления момент — «прилипание» к заду впередиидущей машины. Причем происходит это даже в воздухе: когда я пытался перелететь сверху другую машину (с соответствующе заниженной у себя массой, конечно), то хотя и был на довольно большой высоте, тем не менее все равно нос моего корвета «приклеился» к заду находившейся подо мной машины, после чего я благополучно сделал сальто и рухнул на крышу.

Не исключено (то бишь не факт, но возможно), что в следующем номере в X будет подробное описание, как редактировать файлы car.viv в NFS(4).

X

cranyoblast@xakep.ru

Magic Trainer Creator

Всякий монстр может быть демонстрирован!

Денис Шершунов

Продолжу тему о том, как рулить процессы игр непосредственно в процессе прохождения. Иначе говоря, о том, как редактировать данные о жизни, количестве патронов и прочем насущном, которые игра держит в оперативной памяти твоего компьютера. В прошлом номере расписывались основные методы слома и симпатичная прога GameHack, позволяющая корячить многие игры без особых сложностей. Но GameHack, при всей ее удобности в обращении и простоте в освоении, все же далеко не всесильна. Поэтому отправляемся дальше вглубь. Забуримся теперь еще поглубже и рассмотрим лучшую программу в этом классе — Magic Trainer Creator (бесплатная версия 1.27 может быть утащена с www.cheatmagic.com/tmemutil.shtml, весит 1.7 Мб). Сей монстр имеет столько функций, что для их представления все интерфейсное окно утыкано маленькими кнопочками без названий, что делает его еще более монстровитым. Впрочем, как гласит народная (или какая она ни есть) мудрость, «всякий монстр может быть демонстрирован!». К тому же, если знаешь английский, в твоем распоряжении окажется неплохой хелп, с ним все становится ясным и понятным. Да еще к тому же с программой поставляется несколько примеров создания своих читов на примере с Total Annihilation (о них смотри ниже).

Итак, рассмотрим возможности MTC. Помимо стандартного поиска (на котором специализирован тот же GameHack), имеются расширенный поиск и режим «охотника». В режиме «охотника» никакие данные уже не смогут от тебя скрыться: здесь операции поиска проводятся в самом общем виде, а именно, мы только указываем — увеличилось ли число, уменьшилось или осталось прежним (последняя возможность тоже нужна для отсеивания ненужных данных). Этот режим очень полезен при образумливании чересчур скрытных игр, которые вместо чисел показывают только убывающие полоски.

Как следует из названия, MTC умеет делать трейнеры — маленькие программки в форме исполняемых exe-файлов, которые делают свою нечестную работу: изменяют ресурсы, замораживают их или меняют саму запущенную программу (то бишь делают героя неуязвимым или еще какую-нибудь гнусность). На все эти действия можно назначать свои клавиши, что позволяет, не переключаясь, добавить ресурс, заморозить, включить тот или иной режим и т.д. Трейнеры обычно весят 200-500 килобайт и могут быть розданы друзьям, знакомым и родственникам. И вообще, подчас легче сделать собственный трейнер, чем каждый раз запускать MTC.

Для создания трейнера нужно сделать промежуточный .gtc файл — для этого перемещай найденные числа двойным щелчком в нижнее окно, редактируй и дави кнопочку Save. При редактировании нас поджидает один облом: не ясно, в силу каких причин, но в нижнем окне автор предлагает вводить числа в 16-ричном виде... видать, ему hex-режим уже сделался роднее десятичного... но, по счастью, он все же включил в MTC калькулятор с полной поддержкой 16-ричного исчисления. Потом вызываешь диалог создания трейнера и там заполняешь такие архиважные параметры, как свое имя, название игры, имя файла для трейнера, что трейнер будет хакать; помимо того назначаешь на каждую фичу свой .gtc файл или все валишь в одну кучу — тут уж как тебе больше нравится. Полезно поставить галочку напротив «Auto PID», чтоб не было возни с нахождением процесса.

Еще одна фича в MTC — анализатор кода программы. Фантастика! Эта фишка сама ищет и выводит подозреваемые места в программе, которые изменяют ресурсы в игре. В MTC есть также чтение/запись данных по указанному адресу, поэтому, не запуская никаких дополнительных утилит, можно изменить запущенную игрушку и посмотреть на ее поведение. И ты, конечно, уже понял, что эти изменения тоже можно включить в трейнер. Но и это еще не все! В MTC есть еще один анализатор запущенной программы, который может находить различные категории функций WinAPI (системные функции Windows) и редактировать встроенным редактором.

Довольно важная часть проги — это модуль Easy Write (может использоваться как при подготовке трейнера, так и отдельно). Исходными текстами к этому модулю служат .txt файлы, являющиеся на самом деле скриптами — их и надо грузить по кнопке Load. С игрушкой идут прекрасные примеры по «улучшению» Total Annihilation, прокомментированные и дающие хорошее представление о том, как писать свои скрипты... хотя скрипты — это сильно сказано, там надо знать буквально пяток команд, вот и все.



Автор программы сделал почти полный набор инструментов для взлома игр и включил уже упомянутый калькулятор, возможность создания патчей в виде .exe и несколько других возможностей. В принципе, такого монстра, как MTC, может одного хватать для полной расправы с большинством игр, хотя придется потратить немного времени на разбирательство с интерфейсом. Радует, что прога такого класса была выпущена автором для бесплатного пользования.

X



Aliens vs. Predator

Чтобы получить интересный бонус, начни новую игру в режиме easy, затем вызови консоль кнопкой ~ и напиши в ней:
RIPLEY_WAS_HERE

BreakNeck

Во время гонок сделай паузу... нет, не чтобы скушать твикс!! Для того, чтобы капитально склонить чашу весов игрового процесса конкретно на свою сторону.
machthree — супер-машина, 600 км/ч новым русским и не снилось.
impact — в режиме дэсматч оружие получается неограниченное.
clementine — выбор любой лиги при старте.
overkill — разрешить пользоваться оружием в соревнованиях.
mccoy — анимированные переключатели в меню (самый полезный код).
likepamela — все системы работают на пределе.
liselotte — дополнительное оружие.
nalice — для выбора доступны все машины.
alloff — отключить читкоды (любопытная практика: отключать коды с помощью кодов!).

Heavy Gear 2

Как уже сделалось привычным (фантазии у разработчиков — ноль!), жми ~ для вызова чата. Далее вводишь:
set camti — неуязвимость.
set mission — немедленное завершение уровня.

Kingpin

Эти коды работали в демо-версии игры. Их работу в полной версии мне проверить не удалось — она появится в продаже вскоре после ухода журнала в печать. Но штука важная, так что решили поставить, а уж там сам смотри.
Значит, так. Запускаешь игру с параметром **+developer 1**. Нажимаешь ~, чтобы вызвать консоль, и впечатываешь коды:
god — неуязвимость.
noclip — проход сквозь стены (режим короеда).
give all — все предметы.
bullets [количество] — патроны.
shells [количество] — обоймы.
gas [количество] — нюхни газу, злодей!
give ammo — полный боекомплект.
crowbar — лом.
pistol — пистолет.
shotgun — шотган.
flamethrower — огнемет.
give weapons — все оружие.
cash [number] — дать денег (режим Кондесю).
give health — здоровье.
key1-10 — ключики.
watch — часики.
battery — батарея.

NFS: High Stakes

Серия NFS всегда была богата на всяческие приколы для читеров, и High Stakes не стала исключением из правила. Набираешь коды в главном меню. Если не получится — тебе надо скачать обновленный файл **config.dat** отсюда:
ftp://ftp.avault.com/cheats/nfshs.zip
Режим ARCADE:
TP 00-15 — все автомобили, которые составляют траффик.
GOFAST — усовершенствование движка.
MONKEY — усовершенствование автоматической коробки передач.
MOON — низкая гравитация (а почему не MARS, к примеру?).
MADLAND — супер-оппоненты.
Режим CAREER PLAY:
BUY — покупать все, что угодно (вот бы мне так...).
переключение апгрейдов — от нулевого до 3 уровня:
UP0
UP1
UP2
UP3
GATES — добавить денежек (ну хоть тут с юмором подошли!).
Режим HOT PURSUT:
три различных бонусных автомобиля:
DCOP
ECOP
FCOP
Остальные:
бонусные машинки:
ACAR
BCAR
CCAR
CARS — все машины.
TRACKS — все треки доступны.
OUTMYWAY — иерихонская труба (когда вы гудите, все разбиваются).
RESETYA — при звуке вашей флейты соперники теряют волю и «ресетятся» — стартуют с того места, где вы их застали.
Коды OUTMYWAY и RESETYA можно вводить в режиме паузы.
Кроме кодов, в игре припасено и еще одно развлечение. Это мини-игра «кликни по фотке». Если в меню выбрать Credits и переключить режим со списка фамилий на показ фотографий разработчиков, а потом немного покликать по ним, то попадаешь в аркадную игру. Твоя задача — успевать щелкать по появляющимся фотографиям и не промахиваться. У тебя лимит в 5 промахов, а за успешные клики начисляются очки. С повышением уровня игры сменяются фотки (они сгруппированы по специальностям — программисты, художники и т.д.) и уменьшается время нахождения фотки на экране. Я набрал ровно 2000 очков, кто больше?

PeaceMaker

А тут тебе придется взять в руки текстовый редактор. Я рекомендую FAR, но если ты не привык держать в руках устройство с более чем тремя кнопками, то подойдет и любимый многими Notepad. Итак, в каталоге с игрой присутствует каталог **Data**. В нем ты создаешь или редактируешь существующий файл **PILOTS.DAT**. Вносить туда надобно следующие строки:
«PEACEMAKER PILOT DATA FILE»
1 0
«PILOT DATA — <CURR_MISSION NAME DIFFICULTY COMPLETED>»
6
«Devil (ROOKIE)»
0
0
«MISSION DATA — <ACTIVE SCORE MEDAL SPECIAL TIME>»
1 0 0 0 6666666
А последнюю строку тебе надо будет внести 21 раз. Скопировать/вставить... Поработаешь ксероксом, в жизни пригодится.

Star Wars Episode I: Racer

На том самом экране, где ты заказываешь новые детали для твоей летучей машинки, жмешь **Shift+F4+4** — и тебе на счет перечислят $1000. К сожалению, этот фокус получается всего 5 раз.

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

«Хакер» — единственный игровой журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

X

Ответственный мясник
Behemoth (behemoth@xakep.ru)

Веселые мясные карты

ftp://ftp0.gamespy.com/planetunreal/nalicity/dmbridge.zip
Сравнительно небольшая (218K, до шести игроков) DM-карта, которая хороша для ботов. Зарядов к оружию меньше, чем обычно.
www.unreality.dk/tcp/Fission.zip
Подборка deathmatch-творчества. Попадаются прекрасные экземпляры на любой вкус. Египет? А, быть может, нечто слегонца сюрреалистичное? Или, например, стиль «Чужих»? Боты работают правильно.

Карты на одного

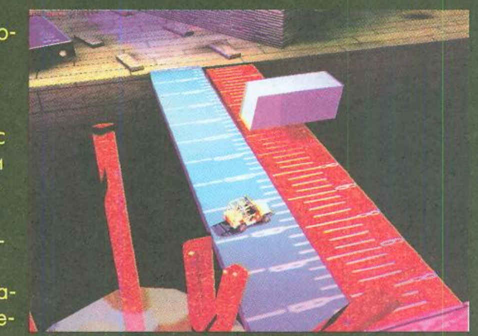
tp.sunet.se/pub/pc/games/idgames2/planetquake/planetunreal/nalicity/liberationep1.zip
Прекрасная накрученная анрыльская карта. Сингл, и очень динамичный — катание на летающем танке, разнос ядерного реактора и пр. Всамделишно чуждая архитектура способна немного дезориентировать.
ftp://ftp0.gamespy.com/planetunreal/nalicity/shinigami1.zip
Еще одна ссылочка. Обычный такой комплект дьявольски красивых одиночных карт.
www.kolumbus.fi/vhollming/thief/micerus.html
Повсюду эти животные! Карта к Thief, которая превращает коварного парня Гаррета в вооруженную мышь... Нет, это какое-то помешательство!

Здесь назначена встреча... (Gathering at the Bar)

www.kolumbus.fi/vhollming/thief/gatb.html
Из тех же кустов торчат рога другой мапы, скроенной добротно, с размахом и вкусом — Gathering at the Bar. 33 удовольствия: детальный сюжет, нелинейность, увеличенная сложность, даже мультик к ней есть! Автор мучался два месяца, пытаясь воссоздать дух оригинала... Получилось или нет — можно спорить.
www.thief-darkproject.com/teg/missions/torben.zip
А вот перед нами небольшой Torben — The Traitor, прямолинейная ассассиновская радость. Быстренько зарежем предателя-другого, и к ларьку за пивом. А потом — к следующему разделу!

Модификации обычные

http://get.to/q2rock
Давно вас в последний раз, пардон, по-настоящему колбасило? Освежите воспоминания, пригодится. В q2ROCK физика дикая, в руки не дается. Заносы от взрывной волны увеличены и замедлены, оружие переключается мгновенно, фраги считаются не по смертям, а по нанесенному демеджу (aral), респаун происходит с полной отожранностью. А несколько фрагов подряд сделают вас крутым Рокером. Тогда-то и начинается веселая всенародная игра в крысу...
www.planetquake.com/gunslinger
Gunslinger. Вновь Дикий Запад, вновь «Утихомирователи» 45 калибра... Стилисти-


Главное — не свалиться на пол! (Q-Racing)

Deathmatch


Ковбой в космосе (Gunslinger)

ка соблюдена строго, поэтому мод немного неуравновешен. И это отлично! Реальные рикошеты, прекрасные звуки, грохот оружия, медленная перезарядка. Особенно хорош снайперский ствол: одно слово, слонобойка. Имеют место руны (их 7). Попробуйте обязательно!

www.telefragged.com/flitsoft
Давненько я не катался на микромашинках... Еще со времен Вангеров. А тут подвернулась возможность порулить по виртуальному столу на игрушечном джипе. Модификация — аховая. Движение задним ходом перевернуто и требует нечеловеческой сосредоточенности, камера болтается как черепушка на нитке, частенько упуская автомобильчик из виду. В общем, на любителя.

www.planetquake.com/requiem
То, о чем все мы мечтали, разглядывая рой приближающихся ракет, свершилось! Финальную версию Requiem, мода под QuakeWorld, можно стянуть на этой страничке. А запустив его, мы заметим, что ракеты можно отстреливать из гвоздомета. Ну и там еще какая-то косметика...

Модификации командные

http://specops.vortexq.com/counterstrike
Такая простая обыденная вещь, как перестрелка между толпой оперативников в противогазах и стадом озверелых головорезов — основа Counter-strike, милой, спокойной командной модификации под Half-Life. У каждой стороны — собственный набор фич и сравнительно мощного оружия. Думаю, на картах вновь будут свирепствовать снайперы... Работа над модом продвигается в хорошем темпе.

www.planetquake.com/rxn/jail
Название — половина дела. Jailbreak — мод, в котором смерть предстает как мимолетная ошибка молодости... так как приводит к заключению в тюряге противника, нудному, но явно не летальному. Если остальная команда уже собралась там, всю толпу немедленно казнят. Намекну: это не очень хорошо сказывается на счете. Мораль: товарища — выручай. Мораль №2: нежнее с турелями, в умелых руках это суровые штуки...

www.planethalflife.com/jailbreak
То же самое для Half-Life, напрочь недоделанное и почти без карт.

www.thecoven.com/dl2.shtml
Тебе снится TF-модификация с возможностью самому настраивать все на свете — от собственного класса до типов оружия? Попробуйте перед сном дему Deadlode II. Куча инишек, опций, настроек и профайлов — успевай разбираться. Кстати, оружие здесь копирует настоящее и использует разные типы боеприпасов. Продукт коммерческий.

Полные переделки

ftp.atomicwork.com/pub/downloads/AtomicPop Panic2.zip
Panic II. Эта штуковина весит 24 мегабайта. И она — одна из лучших. Анриловый сингл-мод в стиле комикса, вызывающий диковатую ухмылку. Для тех, кому наскучили самоубийцы-Нали...

www.converted2.com/bloodmage
Bloodmage? О, дьявольщина!!! Вот это мод! Начнем по порядку. Ставится под первоквак, лучше GL'ный — надежнее. Фэнтезийно-магическое окружение, около сорока заклинаний, обширный сингл, шаловливые толпы незнако-


Кто-нибудь понимает, что здесь происходит?! (Panic II)

мых монстров (ни много ни мало — 35 типов!), 11 по-настоящему удивительных типов оружия, хитрый Grappling Hook (не повредит ли он синглу?), система накачки и роста уровня персонажа! Ффу. Глаза на лоб лезут. Ребятам срочно нужны дизайнеры уровней, поскольку сейчас из DM-карт есть только футбольное поле. Хе-хе... Прочтение руководства — обязательно.

Инструментарий

www.planetquake.com/qkey
Удобная утилита для работы с главными раскладками и скриптами. Способна внести изменения сразу в несколько CFG-файлов. Работает с первым-вторым кваками и хексеном-2.

http://home.nycap.rr.com/qware
В принципе, та же петрушка, но побогаче и повеселее. Q1, QW, Q2, Q3. Помимо того, TF и CTF. Нравится? Расслабься. Она — бета...

www.thief-darkproject.com/teg/tools/thief-load.zip
Для уставших от дерготни с директориями и переинсталляций есть на свете запускалка карт для Thief. Достаточно простая в обращении. Только не надо забывать, что thief'овские миссии непроходимо глючат без level editor'а (Dromed, это на *www.lglass.com/thief/editor/sample.html*, кто не помнит).

www.planetstarsiege.com/tricon
Новая, полуторная (1.5) версия программы-админа для tribes'овского сервера. Позволяет общение с игроками и другими админами, отпинывание ненужных, контроль таймлимита и командных повреждений — все это без вхождения в игру.

www.planetquake.com/qxadmin
Здесь обновилась утилита, подобная предыдущей, для удаленного администрирования всяких кваков. QxAdmin 1.12. Есть исходники.

www.gamelaunch.com
*GameLaunch обзавелся поддер*жкой TNT, Q3, Voodoo3 и новым номером: 1.5. Я уже замучался искать свежие кряки к этой конфигурялке...

Винегрет

ftp://ftp.ag.ru/pub/unreal/Core.zip
ftp://ftp.ag.ru/pub/unreal/DM-Fractal.zip
Unreal Tournament практически завершен. 222 бета, продаваемая пиратами, имеет два бага: битый core.dll и нерабочую карту Fractal. Так вот, это фиксы для них. Тренируйтесь.

http://ultra.quake2.co.uk
В семье у Eraser-бота пополнение! У него появился братик. Назвали Ultra. Передаем пожелания счастья и долголетия...

www.planetquake.com/tread
В рядах редакторов уровней новичок — пока робкий и дружелюбный — Tread. Умеет работать карты под Q, Q2, Hexen2.

www.team-sh.dircon.co.uk /sr.html
Unreal — непопулярная игрушка среди спидраннеров. Однако TeamShambler, команда из одного человека, решил(а/и) пробежать некоторые уровни. Что получилось? Отправляйся по ссылке и смотри!
Кстати, этот парень хвастается, что сделал первый speed-run и для HL. Пожалуй, пора его уделать, не находишь? ;)

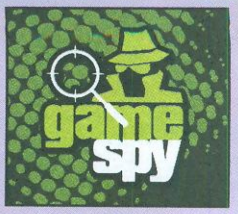
ftp://206.204.30.181/avp/avp098.exe
А это — патч для Aliens vs Predator, который позволяет сейвиться.

http:// qtracker.stomped.com
Еще один броузер игровых серверов... Qtracker... v2.3 Beta 7... Ах, не будите меня...

http:// planetquake.com/borderfield/modlist
Вот и появилась программка, которая перебирает для вас моды, всплывающие в Сети, на лету обновляя их версии. Если вы на досуге накарябали пару-тройку модов, подключайтесь!



GameSpy 3D — шпион игрового Интернета



Слово «GameSpy» должно быть известно каждому, кто хотя бы иногда играет в компьютерные игры через Интернет. Мы уже неоднократно упоминали об этой замечательной программе, поэтому для тех, кто до сих пор не знает, что это за зверь такой, ликбез будет кратким. В двух словах, **GameSpy 3D** (*http://gamespy.com*) — это утилита для поиска и сортировки игровых серверов некоторых наиболее распространенных игр, в основном экшенового жанра. Список этих игр неуклонно растет от версии к версии. На данный момент ты сможешь воспользоваться услугами GameSpy для поиска серверов Quake, Quake II, Hexen II, Unreal, SiN, Shogo, Blood 2, Heretic II, Half-Life, Turok 2, South Park, Baldur's Gate, Descent 3, Dark Vengeance, RedLine, Tribes и Q3 Test; в последнюю версию включены также Kingpin и Drakken. Список не такой уж громадный, но все «авторитеты» присутствуют. Весь процесс очень прост: первый клик мышью — собирается информация о доступных серверах, они фильтруются и сортируются по твоему усмотрению; второй клик на названии сервера — и GameSpy запускает саму игру, подключается к сервачку и... в бой!

Видишь цифры 9999 в графе ping? Врагу не пожелаешь...

А начиналось все в те (не)далекие времена, когда Quake был еще «only and forever», а несчастные квакеры и прочие юзеры должны были вручную набирать адреса игровых серверов, чтобы методом научного тыка выявить, где у них случится приемлемый ping. Вскоре стали появляться многочисленные утилитки, призванные облегчить этот утомительный труд. Одной из лучших был QSpy. Вот тут-то к делу и подключился Марк Сурфас, ныне представляющий GameSpy Inc. Он заключил контракт с разработчиками QSpy на дальнейшее развитие продукта. Программа была переименована в QuakeSpy, а затем, по мере расширения, в GameSpy.

Чем же так хороша эта прога, что все уважающие себя и любящие онлайновый мультиплеейр геймеры считают за правило иметь ее под рукой? Кроме приятного интерфейса и своей первостепенной поисковой функции, GameSpy обладает еще некоторыми мелкими, но полезными фичами. Во-первых, найденные сервера фильтруются: совсем никуда не годные отбрасываются, так что тебе не придется разгребать многоэкранные списки мусора. Во-вторых, они (сервера) сортируются по пингу (можно сортировать и по другим параметрам, но этот, поставленный по умолчанию, самый удобный). Таким образом, ты сразу увидишь наверху списка те сервера, с которыми предпочтительней иметь дело. Рядом с цифрой, обозначающей пинг, стоит цветовой индикатор: красный цвет — дороги нет, на этом сервере ты посмотришь слайд-шоу о быстрой гибели бойца с тобой в главной роли. Желтый цвет — можно попробовать, но своего провайдера и инженеров МГТС, которые прокладывали телефонные сети, ты вспомнишь не раз, особенно в связи с их матерями. Зеленый цвет тоже, наверное, бывает, но лично я его ни разу не видел. Если кто имеет такой счастливый опыт безлаговой игры из России, примите мои искренние поздравления, сдобренные хорошей порцией зависти.

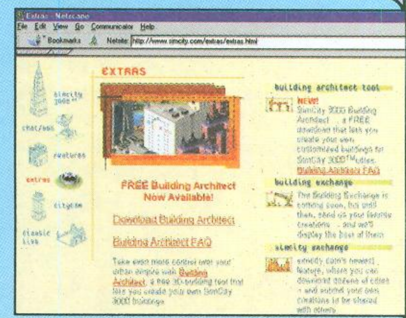
Помимо этого, GameSpy покажет, какой режим игры (DM, CTF и т.д.) идет на сервере, на какой карте и сколько народу в данный момент там обитает. Кстати, о народе. В GameSpy имеется такая удобная примочка, Buddy List называется. Вносишь туда своих друзей (знакомых, просто одноопучан или, скажем, любимых врагов) и ты всегда узнаешь, когда и где тусуются твои собратья по оружию. Получается что-то типа ICQ ограниченного действия. Весьма удобно, особенно если ты заслуженный ветеран сетевых войн.

Надо отдать должное разработчикам GameSpy — несмотря на то, что прога вроде уже достаточно крутая, они продолжают придумывать все новые навороты. Причем не косметические изменения и банальные отловы багов, а нечто радикально новое. Недавно на волне бешеной популярности mp3 ребята выпустили новую программу, аналог GameSpy, посвященный этому звуковому формату. Называется он до жути оригинально — **MP3Spy** (*http://mp3spy.com*). Простая, но эффективная поисковая машина mp3'шек сочетается в ней с поиском и трансляцией mp3-радиостанций. Достаточно выбрать жанр, и тебе на выбор предложат не хилый (или хилый — в зависимости от распространенности стиля) список доступных радиостанций. Нажимай на любую и наслаждайся mp3'шной музыкой без утомительного скачивания (если связь позволяет). Сейчас MP3Spy — самостоятельная программа, но чисто теоретически не исключена возможность интеграции «музыкального шпиона» и «шпиона игрового». Впрочем, в ближайшее время подобное не планируется, а если все же произойдет, то не ясно, выйдет ли из этого что-нибудь путное.

Зато имеют под собой почву опасения руководства GameSpy Inc., которое обеспокоено будущим своего детища. Дело в том, что в современных играх (яркий пример — Half-Life) система поиска в Сети оптимальных серверов включена в саму игру. Таким образом, GameSpy в этих случаях становится просто... ненужным. А если учесть, что за полную версию программы надо выложить 20$, разработчикам GameSpy действительно есть, о чем призадуматься. Успокаивает одно: если в GameSpy Inc. работают целеустремленные люди, эти трудности только подтолкнут их к изобретению чего-нибудь этакого, до чего еще никто не додумался. В любом случае выигрываем мы, игроки.

Кому добавки? Халявной!

Дивлюсь я на буржуев. То они тебе из гов... э-э-э... из кала ромашку сделают и впаривают ее за деньги, а то вдруг адд-онами задарма разбрасываются. Может, у них рекламная кампания такая? Хотя, что бы там у них на уме ни было, в результате халява достается нам. А какой же русский интернетчик не любит халявы?!



www.simcity.com/extras/extras.html — Абсолютно бесплатный конструктор для SimCity 3000. Позволяет создавать свои здания и обмениваться ими через Интернет. Можно также заменять оригинальные simcity'вские здания на самодельные, чтобы придать сотворенному тобой городу неповторимый вид.

www.gta-london.com — Все знают игру Grand Theft Auto. Многие наверняка знают и про адд-он к ней под названием London 1969. Нет, не надо хвататься за голову — этот адд-он не был бесплатным, ты за него и так заплатил меньше, чем он реально стоит ;-). А вот следующее дополнение, London 1961, будет именно таким — абсолютно свободным. Вернее, «будет» — это сейчас для меня. А для тебя в тот момент, когда ты читаешь эти строки, оно уже есть, и ты можешь спокойно скачать его с вышеозначенного сайта.

ftp2.thegamers.net/pub/spww2.exe — Steel Panthers 2: World War II. Абсолютно полноценный адд-он, неплохой даже по меркам платных продуктов. Чего стоят хотя бы 70 новых сценариев, и это не считая изменений в графике, музыке, добавления режима PBEM и т.д. и т.п.

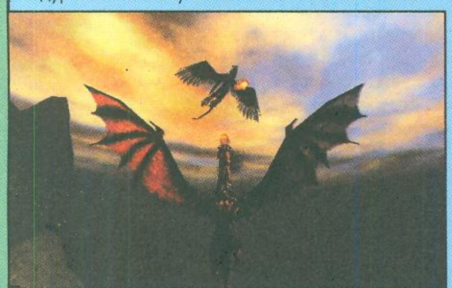


Panzer Commander

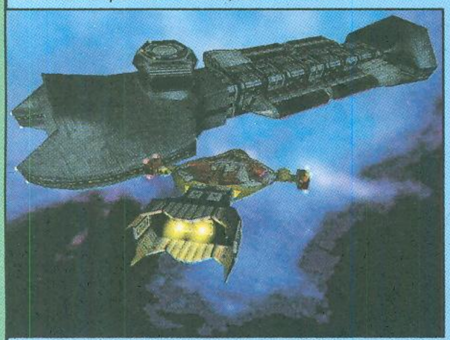
www.panzercommander.com/13update.html — Вообще-то эта информация должна была пройти в разделе про патчи, потому как это совсем не адд-он, а апдейт (то есть смесь адд-она с патчем). Но черт побери, у кого повернется язык назвать патчем дополнение, в котором представлены две кампании по 11 миссий (!), где появилось с десяток наименований техники и вооружений, причем некоторые категории вообще новые (например, ручное противотанковое оружие, такое как ПТРД). Нет, это что угодно, но только не патч!

DEMOнстрация

Drakan: Order of the Flame
Мать/отец: Surreal/Psygnosis
Требует: P166/16
Весит: 64.9 тонн
Адрес: ***www.drakan-game.com***
Увесистое файло, но и игра того стоит. То есть не то чтобы шедевр, но взглянуть можно. Если 65 тонн не в ломак заливать. Играем за дэвущку по имени Rynn, летаем на драконе по имени Arokh, уничтожаем различных нехороших личностей. Имеется небольшая доза адвенчуры, разговоры там всякие, паззлы... Но главное, конечно, это полет. Летишь себе, смотришь кругом — красивая все-таки наша Россия... А ведь еще есть 50 видов оружия, куча приемов, как наземных, так и воздушных. В целом даже вроде недурственно получается. Хоть и на любителя.


Drakan: Order of the Flame

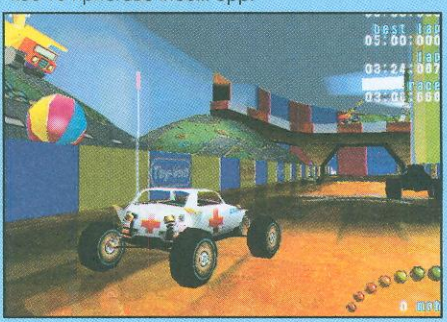
Independence War Deluxe Edition
Мать/отец: Particle/Infogrames
Требует: P166/32
Весит: 57 тонн
Адрес: ***www.independencewar.com***
Как бы апгрейд достаточно известной, хотя и совершенно идиотской игры Independence War. Только не думай, что этот адд-он можно бесплатно качнуть из И-нета — тут всего лишь дема, за полную версию придется раскошелиться. Хотя было б из-за чего... 18 новых миссий, новый кусок сюжета, несколько персонажей, два вида оружия и... новый вступительный ролик. Лично я за такое деньги платить бы не стал. Но демка — она ведь демка и есть, за нее денег брать еще никто не додумался. Так что если есть фанаты... Хотя, а есть ли?


Independence War DE

Pandora's Box
Мать/отец: Microsoft
Требует: P100/16
Весит: 15.6 тонн
Адрес: ***www.microsoft.com/games/pandorasbox***
Не люблю я паззлы. Это занятие для офисных секретарш, которым на компьютере абсолютно нечего делать, кроме как марьяж раскладывать да паззлы собирать. И не стал бы я писать про эту демку, если б не один факт. Ее создал — нет, не Билли, в строчку «разработчик» можете не смотреть... — ее создал Алексей Пажитнов, отец самой популярной в мире игры — Тетриса. Кто считает себя патриотом — качать обязательно! О самой игре сказать почти нечего: это завернутый в красивую графику набор паззлов (в смысле — собирающихся мозаик) в разных самых причудливых вариациях. Вот.


Pandora's Box

Re-Volt
Мать/отец: Probe/Acclaim
Требует: P200/32
Весит: 21.1 тонны
Адрес: ***www.acclaim.net/games/re-volt***
Каких только ни бывает гонок! Вот теперь появились гонки на игрушечных радиоуправляемых машинках. Если у кого-то из вас есть маленькие дети, скачайте им эту забаву, может, сумеете занять их внимание на полчасика... А что? Игра красочная, веселая, детям — самое то! Хотя, как показывает практика, дети, вопреки своей детской природе, предпочитают рубиться в те же игры, что и взрослые, а последним игра уж точно не понравится, потому как хоть она и разноцветная, как карнавал, но уж больно аркадная — всякие там бонусы левые, оружие какое-то приставочное... брр!


Re-Volt

Star Wars Episode I: The Phantom Menace
Мать/отец: Big Ape/LucasArts
Требует: P200/32
Весит: 32.1 тонны
Адрес: ***www.lucasarts.com/products/phantom-menace***
Не удалось до сих пор посмотреть Star Wars: Episode I? Не беда — качай эту демку, и можешь считать, что ты в курсе всех событий. Игра очень близко повторяет сюжет фильма, фактически — ощущение такое, что смотришь фильм, лично участвуя в событиях. Да и сама по себе игрушка не то чтоб совсем плоха: 3D Action/Adventure с видом от третьего лица, играем аж за 4 персонажей (в деме только за Оби-Вана), бластеры стреляют, сабли свищут — красотища!


SWEI: The Phantom Menace

Star Wars Episode I: Racer
Мать/отец: LucasArts
Требует: P166/32
Весит: 15.5 тоны
Адрес: ***www.lucasarts.com/products/star-warsracer***
Еще одни звездные войны от Лукаса. Правда, на этот раз не совсем звездные, а скорее звездно-дорожные. Короче говоря, эта игра — гонки по мотивам все того же Первого Эпизода. Играть можно за реальных гонщиков из фильма, постепенно обретая контроль над новыми персонажами и апгрейдируя свою тарантайку. Посмотреть советую, потому как всего 15 метров, а игрового процесса в демку запихнули прилично. К тому же это просто очень даже неплохая игра.



SWEI: Racer

Tread Marks
Мать/отец: Longbow Digital Arts
Требует: P200/32
Весит: 5.2 тонны
Адрес: ***www.longbowdigitalarts.com/tank.html***
Помоги людям довести до ума игруху, а? Они, несчастные, даже тестик 5-ти метровый тебе подкатили, только посмотри одним глазком и кинь письмецо на treadmarks@longbowdigitalarts.com, тамошние братки тебе очень благодарны будут. Ты им только не пиши, что у них в этом тесте баг на баге сидит и багом погоняет, они же расстроятся. И не пиши, что огонь в игре похож на мочалку. Напиши лучше, что текстуры танков хорошие получились (а что... ну... гм... не бывает некрасивых текстур, а бывает мало пива, так что ежели глядеть под градусом, то ваще круто!). Ну а если ты в не настроении разработчиков подбадривать, можешь эту демку не скачивать — ничего не потеряешь.



Tread Marks

Вы хочете патчей? Их есть у меня!

BG: Tales of the Sword Coast (beta 3 patch v1.3.5512) — 5.92Mb
www.bioware.com/download/tsc3uk.zip
В двух словах: этот патч фиксит баги, не отловленные предыдущим патчем, а также новые баги, которые привнес в игру этот (по всей видимости, галимый) предыдущий патч. Среди исправлений: баг с Global Variable, который вешал некоторые квесты в игре; баг, который врубал громкость на всю катушку; также изменены цены на некоторые товары (все в сторону удорожания), исправлена орфография, а главное — перекрашен один щит, чтобы покрасивше выглядел.

Dark Vengeance
ftp.gtinteractive.com/pub/games/dark_vengeance/patch/DV_Patch1.2.exe (patch v1.2) — 2.7Mb
ftp.gtinteractive.com/pub/games/dark_venge_ance/patch/NetPack1.exe (NetPack1) — 1.1Mb
Патч включает в себя новую опцию mouse look (как без нее обходились, непонятно), управление камерами, упрощение навигации по многопользовательским менюшкам с туториалом (!), поддержку GameSpy и всякие мелочи типа бег-фиксов.
Второй файл — NetPack: маленький такой адд-ончик с одной картой для мультиплейера (да и та из демки), двумя скинами и руководством по скинам «Сделай сам». Мало? А ты что хотел за бесплатно в одном мегабайте?

F-22 Lightning 3 (Update) — 13.3Mb
www.novalogic.com/pub/patches/f22l3/l3upd8.exe
Нет, как все-таки хорошо, что у нас есть такой замечательный журнал X с такой прекрасной рубрикой, как /Games/WWW! А то ведь так, глядишь, и качал бы ты 13-тонный патчик, чтобы получить... поддержку голосового общения в сети!

Imperialism II (patch v1.03) — 814Kb
www.ssionline.com/us/imp2_103.exe
Список исправлений длинный и разнообразный. Тут тебе и многочисленные баг-фиксы, и улучшения AI (причем и в бою, и в дипломатии), и поправки интерфейса, и мелкие изменения в самом игровом процессе, и снова отлов багов... еще багов.... Одним словом, полезная штуковина, да и весит до смешного мало. Берем!

Machines (patch v1.15) — 2.84Mb
www.acclaim.net/games/machines/PatchV1_5.html
Этот патч существует в нескольких вариантах: в зависимости от языка игры (немецкий, итальянский и т.д.), но делает все одно и то же: улучшает стабильность соединения при игре через И-нет. Для кого это актуально — качайте, вещь нужная.

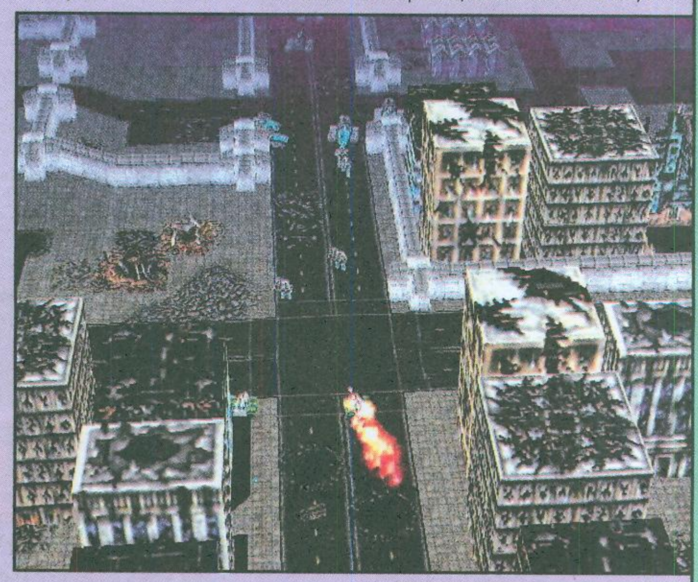
MiG-29 Fulcrum (IBS update) — 10.65Mb
ftp.novalogic.com/pub/patches/mig29/english/M29UPD8.EXE
Добавлена поддержка джойстиков force-feedback, 16-ти кнопочных джойстиков (не слабо!), нескольких одновременно подключенных джойстиков и еще каких-то сверхнавороченных летательных устройств, про которые я даже понять не могу, что это такое вообще. Увеличена максимальная скорость и высота полета (эх, прокачу с ветерком!). Добавлены новые возможности по организации серверов NovaWorld. И, наконец, появилась поддержка некоторых новых видеокарт и интеграция с игрой F-22 Raptor.


F-22 Lightning 3

M.I.A.: Missing in Action (patch v1.02) — 3.15Mb
ftp.gtinteractive.com/pub/games/mia/patches/miapatch.exe
Пример бесполезного патча. Разработчики уверяют, что он улучшает соединение при игре через Интернет и... все. По своему опыту могу сказать, что качество коннекта можно улучшить только если тебе удастся вставить патч куда-нибудь своему провайдеру. Остальные средства — suxx.

StarSiege: Tribes (patch v1.5) — 475Kb
ftp.sierra.com/pub/pc/patches/tribes144to15.exe — 1.44 to 1.5
ftp.sierra.com/pub/pc/patches/tribes141to15.exe — 1.41 to 1.5
ftp.sierra.com/pub/pc/patches/tribes14to15.exe — 1.4 to 1.5
ftp.sierra.com/pub/pc/patches/tribes10to15.exe — 1.0 to 1.5
Исправлена ошибка защиты сервера. Исключена возможность помещения нескольких игроков в один слот транспортного средства. Исправлен сбой игры на NT 4.0 (DDHelp). Добавлена функция timedemo для подсчета среднего framerate. Исправлена проблема с вертикальными поверхностями, которая позволяла стрелять из гранатометов сквозь потолки. В целом совсем даже неплохо для 475 килобайт.

The Settlers III (patch v1.37) — 2.01Mb
ftp://208.247.156.31/updates/s3all137.exe
Бесконечное латание Поселенцев все не кончается и не кончается... На этот раз всего два изменения: какая-то поправка, связанная с маной, и уменьшение эффекта заклинания «Samurai Sword». Ну его на фиг, этот патч, давай не будем качать, а?

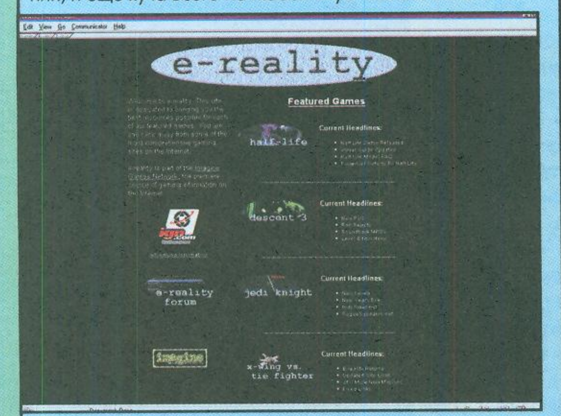

Warzone 2100

Warzone 2100 (patch v1.05) — 1.79Mb
www.pumpkin.co.uk/Downloads/wz2100-update105FINAL.exe
Странный патч. Больше похож на адд-он. Смотри сам: добавляет два новых юнита, плюс огнемет для защиты базы, плюс новые киборги, новые технологии, новые карты, плюс куча других менее крупных добавлений, еще какие-то примочки к интерфейсу — короче, целый Warzone 2101 получился. Не скачать такое добро было бы преступлением.

X-Wing Alliance (patch v2.02) — 3.04Mb
ftp.lucasarts.com/patches/pc/xwaupd202.exe
Добавлена новая фишка под названием Film Room. В этой комнате можно записывать свои миссии, а потом хвастать знакомым, какой ты ас. Появилась поддержка 3D звука (это уже стало традицией для патчей), пофиксены некоторые немногочисленные баги (интересно, немногочисленные, это потому что багов в игре мало или потому что патч такой левый?) Вот, в общем-то, и все. Зато всего 3 мега.

FAQ YOU!

Есть много сайтов, посвященных играм. Это и всевозможные журналы, и онлайновые версии бумажных изданий, и еще куча всего на любой вкус. Все это богатство



игрового И-нета найти крайне легко, благо таких ресурсов на две жизни хватит, поэтому нет смысла даже пытаться давать какие-то ссылки по данной тематике в такой маленькой рубрике. Однако, увы, не всегда на этих сайтах можно найти детальную информацию по интересующей нас тематике. Часто они бывают заполнены одними безмозглыми хвалебными обзорами и превьюшками. Здесь ты найдешь ссылки на сайты, которые дают исчерпывающую информацию по играм. Преимущественно в виде ФАК'ов и прохождений.

www.gamesdomain.com/gdmain.html — Именно на этой страничке знаменитого Games Domain собрано большое количество ФАК'ов и прохождений на все случаи жизни. Вместе с простыми игровыми ФАК'ами тут можно найти ФАК'и из usenet'a, ФАК'и по железу и многое другое. Имеется такая полезная вещь, как Universal Hint System — система тонких подсказок без спойлеров.

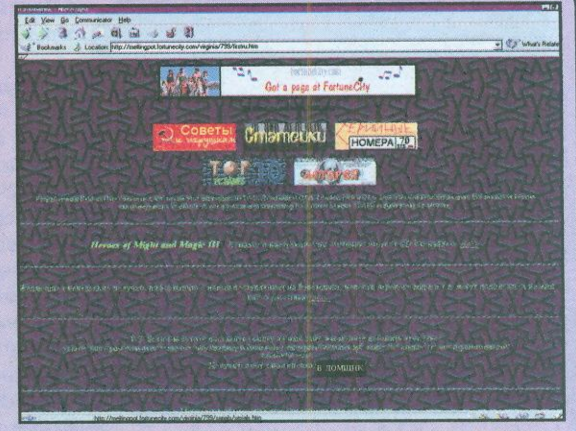
www.gamefaqs.com — Название говорит само за себя. Весь сайт целиком посвящен разбору игровой изнанки. Различных tip'ов, hint'ов, faq'ов и прочих прохождений там действительно ОЧЕНЬ много.

http://sages.ign.com — Сайт под названием Game Sages — Игровые Мудрецы. Имеется обширный факовый раздел. В остальном ничего особенного.

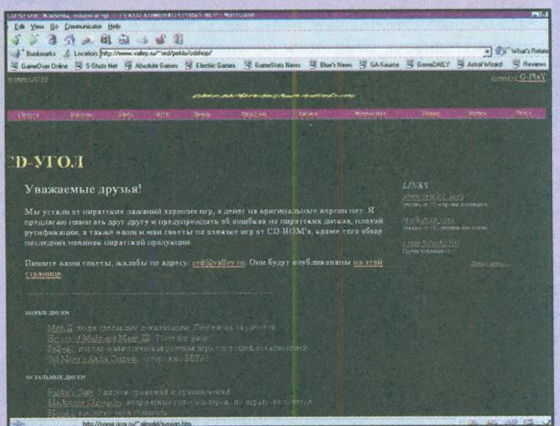
www.e-reality.com — Это сайт вообще не совсем обычный. Здесь нет ФАК'ов, но он успешно копает вглубь и без них. Этот сайт не пишет дешевых обзоров по всем выходящим играм, он отбирает только самые интересные и дает ВСЕ, буквально все, что только можно узнать об игре. Каждый раздел E-Reality вполне мог бы быть крупным фэн-сайтом описываемой игры. Вот это я называю профессиональным подходом.

www.the-spoiler.com — У этого сайта говорящее название: The Spoiler Centre. Как ты уже понял, он посвящен прохождениям, всяческим советам и подсказкам. Не совсем честно, конечно, но иногда бывает, что без подсказки никуда...

Особенности национальной гейм-индустрии



www.valley.ru/~red/pek-lo/cdshop — CD-Угол. Такого сайта давно не хватало в игровом рунете. Здесь ты найдешь обзоры пиратских дисков (качества перевода и т.д.), сделанные, в основном, возмущенными или же, наоборот, — благодарными покупателями. Действительно очень правильная и полезная идея. В свою очередь призываю всех покупателей пиратских игр высказывать свое мнение о приобретенных дисках на Угле.



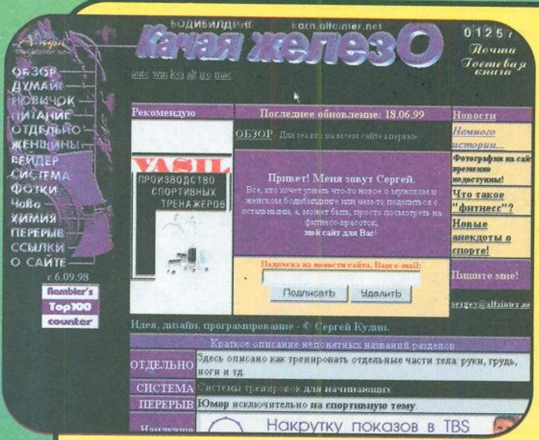
meltingpot.fortunecity.com/virginia/799/first-ru.htm — Типично русское местечко. Легкая смесь хакерского и обзорно-игрового сайта. Тут тебе и стандартные обзоры, и сразу на соседней странице — советы, как «отучить игру от CD-Roma», серийные номера, кряки... В общем, все что нужно нормальному постсоветскому человеку для спокойного наслаждения виртуальными развлечениями.



Ведущий рубрики — **Александр '2poisonS' Сидоровский** (2poisonS@xakep.ru)

Качая железО

http://kach.alfainter.net/



Эй, дружище! Скажи мне, как культурист культуристу: ты когда-нибудь штангу видел??? Если - нет, то это большое упущение с твоей стороны! И не надо мне говорить, что главное - Интеллект, и что раз в главном объекте мужской гордости совершенно нет мышц, то и мучить себя физическими упражнениями совершенно не обязательно. Нет, ну, конечно, ты можешь попробовать объяснить это все девушкам на ближайшем пляже, сопроводив свое объяснение соответствующей демонстрацией, но... Боюсь, что тебя ждет удар (и не один!), поскольку представительницы противоположного пола странные существа, и раз уже они соглашаются лицезреть обнаженного мужчину, то почему-то предпочитают, чтобы этот мужчина был широкоплечим красавцем, а не просвечивающим на солнце «доходягой».

Чтобы таких неприятностей в будущем с тобой не случалось — возьми на заметку сайт «Качая железо» и к следующему лету подготовься как следует. Пойми — компьютеры подождут, а вот девушки...

Unofficial RU.PICKUP Home page

http://www.case.ru/pickup/

Ты оглянулся посмотреть, не оглянулась ли Она? Ну и что Она? Не оглянулась?!! Хе-хе, родной, ты вероятно давно не смотрелся в зеркало и успел позабыть, что ты не Леонардо Ди Каприо! Вот если бы для придания тебе статуса героя-любовника где-то на заднем плане незаметно утопили корабль водоизмещением 46 тысяч тонн, то девчонки не только бы на тебя оглядывались! Они бы на тебя гроздьями вешались!

Ну а пока твой «Титаник» еще не построен, вспомни, что «волка ноги кормят», и не жди, оглянется Она или нет, а бери инициативу в свои руки — догони, останови, познакомься! Будь терпелив и помни, что главное — это начать! А если тебе нужны подробные инструкции, то ты всегда их можешь найти на неофициальной странице конференции RU.PICяKUP. Там есть все по теории и практике завязывания многообещающих (надеюсь, ты понимаешь глубинный смысл этого слова :) знакомств: как подойти, как взять телефон, как не облажаться и как себя вести, если все-таки облажался. И вообще! Помни, что это только слащавый герой Ди Каприо в финале погибает (мой любимый момент в этом фильме!), а тебе-то это не грозит! Так что не комплексуй, и удача улыбнется тебе... рано или поздно!

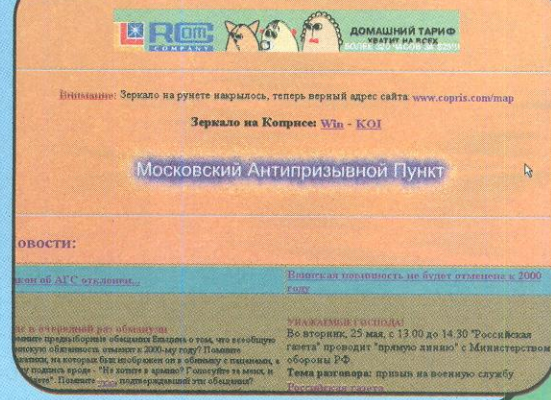


Телефонные справочники

http://www.porcelain.ru/telefon.htm

— Мама! Я только что встретил девушку своей мечты! Я успел взять у нее номер телефона, прежде чем нас разлучили обстоятельства.

— Сынок! Ты сначала проверь ее телефон на *http://www.porcelain.ru/telefon.htm*, а то будешь, как в прошлый раз, исходить криком, пытаясь заставить работников морга передать трубочку некой Ирине... Эх! Да что с тебя взять! Дай-ка я сама... Какой, говоришь, телефон? 123... так, так... 45... 67?! Ммм... Сынок, я тебе сегодня уже говорила, что ты пошел в папу?



Как ты, наверное, уже понял, на этом сервере собраны телефонные базы и справочники 112 городов Росси и ближнего зарубежья. С их помощью ты можешь найти старого друга или узнать, где сейчас та девчонка, которую ты не раз, в порыве страсти, бил портфелем по голове. А, может быть, пришло время выяснить, является ли твоя фамилия уникальной, и смело набрать в строчке запроса «Иванов»?! Кто знает...

Московский Антипризывной Пункт

http://www.copris.com/map/

Так уж повелось на Руси, детей у нас стращают Бабой-Ягой, подростка — вызовом родителей в школу, а студента... Студента у нас с давних пор принято пугать армией. Кто не верит — знайте, что самый страшный студенческий сон: это тесная казарма, запах потных портянок и мысль о том, что единственная женщина в радиусе 100 километров — 60-ти летняя повариха баба Варя. А самая злобная студенческая шутка? Ну, конечно же, это фраза: «Теперь, говорят, и после военной кафедры берут!» — произнесенная зловещим шепотом.

А все это я рассказываю к тому, что если тема «как закосить от армии» тебе как никогда близка и понятна, то натрави свой броузер на сайт «Московский Антипризывной Пункт». Быть может, используя приведенные на этом сайте документы, советы и статьи, тебе и удастся «отмазаться» от присвоения почетного звания рядового срочной службы. В противном случае — готовься! Тебе два года придется постигать мудрость фраз вроде этой: «И помните! Сигнал к атаке — три зеленых свистка вверх!»

M.J.Ash (m.j.ash@xaker.ru)

Музей мошенничества

http://www.museum.ru/museum/swindler/

Посетив это сервер, я вспомнил один анекдот. Решил, значит, простой деревенский парнишка поехать в город и открыть там собственное дело. Собрал со всей деревни все деньги, какие смог, и уехал. Через некоторое время возвращается. Мать его встречает, накрывает на стол:

— Ну, рассказывай, сынок, как там в городе, кем ты был?

— Да, говорят, лохом...

— Каким таким лохом?

— Да, говорят, конкретным...

К чему я это рассказываю? Ну, понимаешь... Думается мне, что, если периодически посещать сайты подобной направленности и учиться на чужих ошибках, то можно, хотя бы на какое-то время, оттянуть присвоение себе этого почетного титула — «Лох конкретный»... Хотя, если учесть специфику страны нашего с тобой проживания, а также особенности и привычки ее народонаселения, то... становится ясно, что подобные надежды не более чем миф. ☺

ПИВО – на любой вкус!!!

http://beer.artcon.ru

Ну-с, посмотрим, что у нас здесь... Так, так! Обзор ДЕШЕВЫХ Столичных ПИВНЫХ... А почему только столичных? Непорядок!.. Пивные фестивали... Питерский пивной фестиваль... Хм, это уже значительно лучше... Коллекции Пивных этикеток... Страничка Пивного юмора, на которой явственно видны следы Винни-Пуха?!! Жаль, хороший был медведь... Что там дальше?.. Песни о Пиве в текстах, MIDI и Real Audio... Похвально, похвально! Целиком и полностью — за!.. Искусство о Пиве... Галерея картин о Пиве?!! А ведь молодцы ребята-то!.. Продолжаем разговор... Пивные рейтинги?!! Пивные РЕКОРДЫ?!! Вот это — тема! Кстати, знавал я одного мужика, который... А, впрочем, все равно не поверите, так что... Идем дальше... Описание вирусов семейства BEER?! Шутники, однако!.. Пиво и Здоровье?.. Нет вопросов — все и так знают, что капля никотина убивает лошадь, 10 литров ПИВА на халяву оживит даже мертвеца... Все?.. Жаль — хороший сервер! Одобряю и рекомендую... Кстати, никто горло промочить не хочет? А то мне что-то пивка захотелось!

Jaibo UFO

http://www.geocities.com/Area51/Crater/8258/index.htm

Это не инопланетяне! Это — сволочи какие-то! С древнейших времен, когда первобытный человек еще только учился прятать от холода свое могучее тело в шкурку убитого суслика, они уже были там, наверху, и их нахальные глаза уже пристально следили за мучениями нашего далекого предка. Но вот чтобы помочь — этой мысли в их раздутых мозгами зеленых головах даже не появлялось. Ни тогда, когда перепуганные бедные неандертальцы, сидя в холодных пещерах, рисовали на стенах все детали их инопланетной охоты на единственного дойного мамонта в долине, ни сейчас, когда, например, наша страна уверенно идет по пути реформ к светлому завтра, которое уже виднеется и на котором большими буквами написано «Опаньки!».

Если ты мне не веришь, иди на сайт «Jaibo UFO» и убедись в этом лично. Прочитай свидетельства очевидцев, посмотри на фотографии Неопознанных, но, тем не менее, Летающих Объектов, воспользуйся поисковой машиной UFOSeek Search, а потом выйди звездной ночью во двор и покажи небу большую жирную фигу... Чтобы Они знали, что мы их тоже очень любим! ☺

CRASH | DEBUG project

http://new.russian.net.ru/

Кул хацкеры, они как волки! Только если те — санитары леса, то эти — санитары Сети. И если законной добычей волков обычно становиться старое, слабое или глупое животное, то жертвой кул хацкеров обычно оказывается пользователь операционной системы Windows.

Ну, разумеется, не любой пользователь, а только ни разу не грамотный. Из тех, кто думает, что Винды — это самая надежная операционка в мире, и кто даже не догадывается о том множестве багов и фичей, которые в ней... хм... реализованы.

Если ты не из таких, то потрать некоторое время на знакомство с сайтом «CRASH | DEBUG project», узнай об ошибках своей самой любимой ОС и способах их исправления, ознакомься с методами защиты от наиболее распространенного программного обеспечения, применяющегося для проникновения в чужой компьютер, и... Короче — затыкай дырки в системе, ставь софт, удаляющий троянцев и наблюдающий за портами, а потом уже лезь в Интернет. Иначе ты окажешься той бедной овечкой, над которой будут рады надругаться эти злобные хацкеры — Серые Волки! ☺

Neosoft Russia

http://www.neosoft.ru/

«Нормальные герои всегда идут в обход», — следуя этой простой истине, создатели этого сайта быстренько отмазались от необходимости ежедневно делать обзоры всех появляющихся программ, к каким бы сферам программного обеспечения они ни относились. То есть они просто взяли и заявили, что будут рассматривать только самые яркие проги, но уж зато вместо кратких упоминаний каждый посетитель получит полную характеристику каждой из них... Хотя, надо признаться, свое обещание ребята выполнили!

Так что если тебя интересуют программы, изменяющие вид стандартного Рабочего Стола Windows, программы для работы с трехмерной графикой, дополнительные модули для Adobe Photoshop, клоны Нортон Коммандера или средства для быстрого создания Multimedia-приложений, то тебе — сюда!

Кстати, «Neosoft Russia» снабжен в моей картотеке значком НЗ, а это значит, что его Надо Знать... Запиши, а то забудешь!

Ведущий рубрики: M.J.Ash

NetSphere v 1.30

Windows 95/98/NT
Size: 772 кб
Freeware ☺
http://www.netsphere.org

Бедные несчастные NetBus и Back Orifice! Популярность сыграла с вами злую шутку, поскольку первое, чему учится теперь любой антивирус или «троян-хантер», это уничтожать вас в любых разновидностях. «Наша программа защитит вас от 4 модификаций BO и 11 модификаций NetBus» — такая строчка в рекламе уже гарантирует, что толпы страшно напуганных «злыми хакерами» пользователей, торопясь и толкаясь, побегут делиться с разработчиками этой самой новой «чудо-проги» своими денежками. Так что светлая вам память, господа NetBus и Back Orifice! Спите спокойно! Ну а теперь, когда мы почтили минутой молчания этих двух ветеранов, я познакомлю тебя с NetSphere, очередной новинкой трояностроения. Итак...

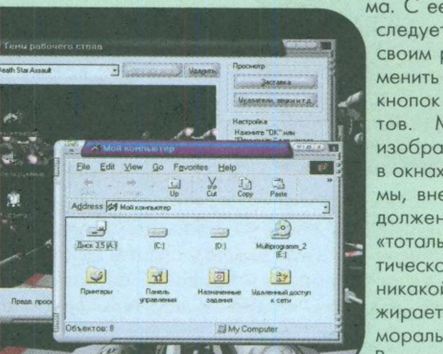
NetSphere открывает тебе доступ к файловой системе и реестру другого компьютера, к системной информации, включая телефоны провайдеров, имена и пароли. Также можно посылать различные сообщения под видом системных, вызывать обладателя компа на чат или же баловаться с его аськой. А получив копию экрана подчиненной машины, можно наблюдать в дальнейшем за тем, как на нем отображается текущее положение чужого курсора... И взять в нужный момент управление мышью на себя.

Клиент NetSphere включает в себя IP сканер. Автозагрузка сервера: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run\ параметр NSSX (C:\WINDOWS\system\nssx.exe). Если какая-нибудь добрая душа «поделилась» с тобой этим трояном, то выполни nssx.exe /visible и в появившемся окне запрети трояну большинство враждебных функций или попростy удали его на фиг от греха подальше. ☺

WindowBlinds v 0.90

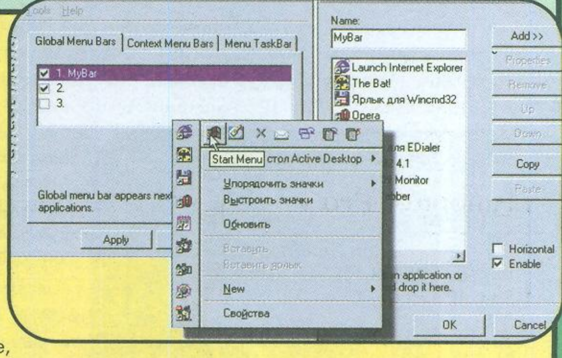
Windows 95/98/NT
Size: 919 кб
Shareware
http://www.stardock.com/

Всем поклонникам «неважно чего, лишь бы выглядело красиво» и доморощенным дизайнерам, заполонившим Интернет, посвящается эта программа. С ее помощью можно как следует поиздеваться над своим рабочим столом — изменить стиль заголовков окон, кнопок и панелей инструментов. Можно использовать изображения в качестве фона в окнах и назначать программы, внешний вид которых не должен подвергаться этой «тотальной конверсии». Практической пользы от этой проги никакой, только ресурсы отжирает, но какое огромное моральное удовлетворение! Все это, как обычно, основано на супермодной технологии шкур (skins), и этих самых шкур для WindowBlinds на сайте http://www.skinez.org/ уже накопилось более 160!



Perfect Menu v 1.5

Windows 95/98/NT
Size: 425 кб
Shareware
http://softwareutilities.com/



Те, кто захламил свой рабочий стол иконками, кому уже мало места на панели задач и кто разочаровался в различных дополнительных Toolbar-ах, могут смело бухаться передо мной на колени и молиться за мое здоровье, поскольку я принес вам спасение от всех этих напастей! Разумеется, это программа. Она называется Perfect Menu и она умеет добавлять новые свойства всплывающему контекстному меню, доступному любому по правому щелчку мыши. С Perfect Menu ты получишь доступ к часто используемым приложениям, файлам и операциям с помощью одного нажатия, и очень удобно — меню раскрывается в том месте, где ты щелкнул, так что тебе не придется тянуться к нужной иконке через весь экран, пробираясь через беспорядочно открытые окна. Настрой Perfect Menu под свои потребности и, обещаю, весь день будешь ходить счастливый и глупо улыбаться...

Entry 2.06 LE

Windows 95/98/NT
Size: 169 Кб
Shareware
http://web.idirect.com/~elitesys/entry

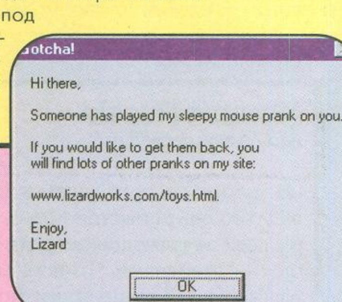
Страшное испытание для систем безопасности — это тупой юзер. Именно этот зверь твердо уверен, что «Please enter your login name and password» — это просьба ввести имя и фамилию. Хуже тупого юзера может быть только тупой озабоченный юзер... Почему? Все просто! Если для проникновения в систему, где тусуются юзеры первого типа, нужно знать хотя бы, как их зовут, то для того, чтобы проникнуть в систему, где юзеры второго типа составляют подавляющее большинство, и этого не надо... В таких системах (вот почему так легко «взламываются» порно-сервера!) login-ами и password-ами будут слова (записывай!) типа: anal, hot, sex, baby или xxx.

Проверить наличие в вашей (или чужой) системе юзеров обоих типов можно с помощью программы Entry LE, которая осуществляет так называемую атаку грубой силы (brute force attack), когда пароль взламывается методом перебора. Ну что сказать... Интерфейс программы прост и понятен. Можно использовать wordlist-ы или встроенный генератор слов необходимой длины. Разумеется, автоматически записывается log-файл. Можно «работать» через анонимный прокси-сервер.

Да, кстати! На той же страничке вы также можете свободно скачать версию Entry Pro, но для того чтобы распаковать zip-архив, потребуется пароль. Слабо его хакнуть?

Snoring Mouse

Windows 95/98/NT
Size: 512 кб
Freeware
http://www.lizard-works.com/pranks.html



И, как всегда, напоследок «гадская» программа. Если ты каким-либо образом умудришься незаметно засунуть Snoring Mouse в папку Автозагрузки чужого компа (это для примера, более хитрые и злобные товарищи могут сделать автозапуск этой программы не столь очевидным способом), то можно начинать от души веселиться, представляя себе лицо владельца ПК, когда их электронный друг, если некоторое время им не пользовались, впервые артистично захрапит.

SKIn98AS v1.0

Windows 95/98
Size: 292 Кб
Shareware
http://annaltd.web-jump.com/index.html

Клавиатурных шпионов впервые изобрели на Западе, чтобы Корпорации знали, что именно делают их сотрудники, не шляются ли они по злачным местам Сети и не играют ли в рабочее время в компьютерные игры...
Поскольку наши начальники еще не решаются на подобные зверства, то проги этого типа у нас используются мало и как-то по-доброму... Ну, там с соседской перепиской ознакомиться, друзей наколоть...
Если тебе интересно, то вот тебе такая прога - SKIn98AS. Она незаметно работает под Windows 95/98, перехватывая нажатия клавиш, информацию о запущенных программах и сохраняет это все в LOG-файле, который и отправляет потом по указанному адресу электронной почты. Туда, куда нужно. Много дополнительных возможностей, наиболее интересные из которых - планировщик и возможность сохранения в LOG-файле содержимого буфера обмена.
Да, забыл сказать, что пока ты не зарегистрируешься, SKIn98-AS будет сообщать пользователю что-то типа: «Старший Брат следит за тобой...». Очень смешно, блин!

TweakAll v 1.1 Public Beta

Windows 95/98
Size: 935 кб
Shareware
http://www.abtons-shed.com

Ну, а нас-то с тобой красивой картинкой не заманишь! Мы-то знаем, что главное — это производительность! Это пускай ламеры балуются, добавляя десятки программ в автозагрузку, украшая рабочий стол многомегабайтными картинками и на каждый клик мыши вешая звуковой файл. А мы с тобой будем отключать и удалять! И у нас и на стареньких машинах все будет летать, а у них и на новых тачках - трещать и еле ползать.
TweakAll — она из тех прог, с помощью которых можно добраться до многих скрытых опций в Windows95/98 - от точной настройки кэша HDD и CD-ROM до разгона твоей Voodoo 1/2/3 или Riva TNT. С TweakAll ты будешь знать, какие программы автоматически стартуют (даже запущенные из реестра), сможешь принудительно освобождать память компьютера для своих нужд, а также настраивать параметры загрузки Windows.
Ну а если и эта программа не сделает твой комп быстрее соседского, то остается только одно... Где-то тут у меня как раз валялся пиратский компакт диск, слегка зараженный win.cih-ом...

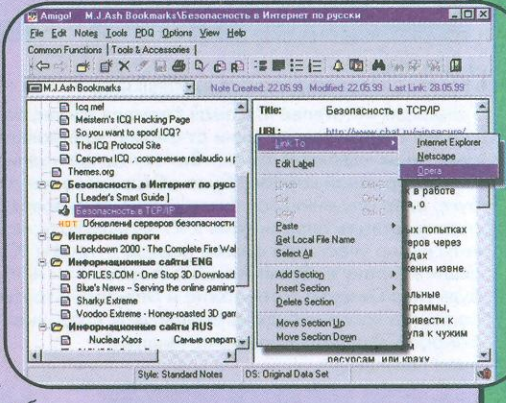
Hmonitor Pro v 3.1.0.8

Windows 95/98/NT
Size: 483 кб
Shareware
http://hmonitor.hypermart.net/

Если ты хочешь узнавать о том, что твой разогнанный до неприличного слова процессор начинает плавиться, и узнавать несколько раньше, чем клубы сизого дыма начнут выползать из системного блока, то тебе не обойтись без программы Hmonitor.
Эта прога будет сообщать тебе, насколько хорошо прогрелись различные части твоего компьютера, а также о рабочих напряжениях и скорости вращения вентилятора. Кроме того, программа имеет встроенный программный CPU кулер (те, кто первый раз слышит о существовании таких вещей, могут сходить на http://ixbt.stack.net/~termoscope/ и лично в этом убедиться) и «пожарную» сигнализацию...
Кстати, мне это кажется или правда откуда-то дымком потянуло? ☺

Amigo! PRO v 5.0

Windows 95/98/NT
Size: 5328 кб
Shareware
http://ajsystems.com/



Amigo! PRO позволяет послать к черту встроенные в броузеры и несовместимые между собой системы закладок. Как всегда, гораздо удобнее пользоваться утилитой стороннего производителя, тем более такой, которая позволяет нажатием Shift-F12 выдергивать из активного окна броузера название веб-страницы и ее URL, тут же снабжать ссылку развернутым комментарием и помещать ее в нужный раздел своей коллекции, из которого ее можно будет в любой момент извлечь и открыть в любом из трех поддерживаемых Amigo! PRO броузеров (NN, IE, Opera).
Те, кто уже терял свои bookmark-и при перестановке системы, оценят также встроенные возможности архивации, а остальные могут побаловаться средствами криптографии, календарем, таймерами, возможностью полнотекстового поиска и операциями экспорта-импорта.

DNTools v 2.0

Windows 95/98.
Size: 942 кб
Shareware
http://www.atmosoft.com/DNTools/

DNTools — это что-то вроде «походного набора юного реаниматора», но только для звонилок. Так что если возможности стандартной звонилки тебя не удовлетворяют (хе-хе), но менять ее ты не решаешься, поскольку привык, то тебе остается только одно — воспользоваться DNTools и дооснастить свой dialer. После проведения этой операции в твоем арсенале появятся такие фишечки, как автоматическая оптимизация настроек TCP/IP, повторный набор номера, если скорость установленного соединения меньше заданной, запуск программ после установки соединения, мониторинг твоего почтового ящика и красочный график, на котором отображается сетевая активность...

1. Comstock

http://www.comstock.com/web/Various/FreeStuff/0-FreeStuff.asp#
Высылают диск с высококачественными фотографиями на различные темы (бизнес, медицина, спорт, путешествие и т.д.). Более подробно ничего сказать не могу, так как мой диск, видимо, перевозили вместе со слонами, и мне он достался в виде набора «сделай сам». Пришлось довольствоваться прилагаемым каталогом. Перед заказом надо зарегаться вот здесь:
http://www.comstock.com/web/Registration/aMainRegis/1-Reg-Profile.asp.
Был получен!

2. FrayProducts

http://www.frayproducts.com/free.html
Два набора штук медицинского предназначения. Как выяснилось позже, одна из них является ковырялкой в ушах, а другая — фиговина для тыкания в какие-то точки на теле человека. Прикол заключается в том, что я написал в графе «Медицинское Учреждение» Филатовская больница, так они мне эти образцы прислали через две недели авиапочтой!
Были получены!

3. GoldMine

http://www.goldminesw.com/products/orderform.htm
«Занимайтесь продажами, а не копанием в бумагах» — сей девиз был услышан во время просмотра демо-ролика, описывающего прогу GoldMine 4.0. Все из того же ролика было узнано, что некая компания заработала в три раза больше денег, используя эту самую ГолдМайну. Как выяснилось позже из книжечки (прилагается к диску), GoldMine — это жутко полезная прога для каждого уважающего себя бизнесмена. Она, типа, и распорядок дня составит, и контакты наладит, и всю работу за тебя сделает. Хотя для меня (и, надеюсь, для вас тоже) полезность сей посылки заключается только в обнаруженном на диске УРЛа, где можно выиграть футболку (для первых 500 регнувшихся) и полную версию GoldMine.
Было получено!

4. Gemini

http://www.signletters.com/samplekit.html
Только для читателей X. Самая большая халява за всю историю халявы (2,4 кг)! Образцы продукции от фирмы, занимающейся изготовлением рекламных надписей. Хе-хе... Вот эти самые надписи они вам и пришлют! В огромной коробке было обнаружено: штук пять пластмассовых букв, одна алюминиевая буква и одна бронзовая (!!!), две цепочки с разноцветными пластинками и КУЧА макулатуры. При заполнении анкеты нужно учесть три фишки: первое — графы «Country» нет, так что пишите страну в «Street Adress»; второе — в «Title» напишите что-нибудь типа Designer (хотя можно и Director); и третье — в «Company» напишите какое-нибудь «дизайнерское название» (типа CoolArt, XAKpaint, RusDesing), иначе не вышлют!
Было получено!

5. TascMan

http://www.chemicaldepot.com/ftshirt.htm
Хорошая халява! Высылают любые четыре образца какой-то фигни (что-то с защитой окружающей среды связанной) и, самое главное, халявную футболку!!! Причем в графе выбора страны есть и Россия! Короче, заказывайте, пока еще не все расхватали.
Получено не было (но очень на это надеюсь).

6. Cisco

http://www.cisco.com/pcgi-bin/lm/buffer/offer/internet/homepage/V144-372EX
Любимая книжка новых русских! Интернет для Чайников (а также дебилов и прочих дегенератов). Одно обидно — на английцком она, а, следовательно, некоторым будет труднее получить из нее несомненно ценную и полезную информацию.
Получено не было.

7. MediaFinder

http://www.mediafinder.com/signupdemo.cfm?tp=b
Диск... Блин, знать бы, куда я его дел. Короче, был диск такой, в мягкой обложке. Предназначался для поиска где-то какой-то, видимо, очень полезной и нужной информации. Больше ничего вразумительного сказать не могу, так как я где-то его посеял и до сих пор не могу найти ☹.
Было получено (и посеяно)!

8. CirrusLogic

http://www.cirrus.com/products/technologies/samples/crystal/crystal_samples.html
А вот это уже очень интересная халява. На этом сайте вы сможете заказать до трех микросхем на выбор от известного (в прошлом) производителя видеокарт. Причем микросхем около 20 разновидностей (для видеокарт, звуковых плат и т.д.). При желании все это можно кому-нибудь и продать (каждая мелкосхема снабжена 30-ти страничным (формат А4) описанием и запакована в персональную коробочку!).
Были получены!

9. AsianSources

http://www.asiansources.com/AUTH.HTM
На выбор один из нескольких дисков-каталогов различной электронной продукции из стран Азии. Здесь есть все: от лампочек и антенн для автомобилей, до компьютеров и пейджеров (когда будете заполнять форму, можете выбрать, чего вас больше интересует). В общем, довольно полезный продукт. Кстати, сами диски приходили три раза, а в четвертый раз пришел конвертик с розовой птицей Обломинго (типа, халява кончилась. Хочешь еще — плати бабки).
Было получено!

10. Nature's Path, Inc

http://www.naturespathinc.com/freetee.html
Халява только для тех, у кого есть страничка в Инете. Взамен того, что вы разместите их баннер у себя на паге, они вышлют вам какой-нить подарок (футболка, образец косметики, книжка, кассета и т.д.). Обидно, что нельзя выбрать что-то конкретное. Как только разместите их баннер, напишите вот сюда info@naturespathinc.com письмо, указав свой полный адрес. Кстати, с этой халявой меня обломала наша же почта. Принесли мне пустую коробку, сволочи... И табличка на ней: «Поступило в поврежденном виде». Но это фигня! Я еще один баннер разместил, так мне еще одну посылку прислали... Опять всю растерзанную и пустую!
Можно сказать, было получено!

11. Disk Makers

http://www.discmakers.com/cdrom/dmcatalog.html
Бумажный каталог от фирмы, занимающейся производством компакт-дисков. Довольно любопытная, знаете ли, вещь. Может, нашим пиратам пригодится. А что, всегда полезно быть в курсе цен на изготовление больших партий компактов.
Было получено!

12. TravelTex

http://www.traveltex.com/order_int.asp
Довольно любопытный мультимедийный путеводитель по Техасу, сделанный с применением технологии Shockwave. На диске можно обнаружить кучу фотографий и информации о Техасе. Можно даже в коекакие игрушки поиграть.
Был получен!

13. InfoDial

http://www.infodial.net/signup/cd/index.htm
А, типа, хотите создать свой онлайновый магазин? Но не знаете, как это сделать? Ну и в чем проблемы? Заполняем анкету и получаем набор необходимых программ и утилит для создания собственного онлайнового шопа! Жаль только, что диск еще не был получен.

14. Hitachi

http://www.hitachi-eu.com/hel/ecg/ordercd.htm
Электронный каталог различной продукции фирмы Hitachi (микроконтроллеры, чипы памяти, LCD контроллеры и прочие диоды). Блин, но как все это убого реализовано! Даже лень было разбираться, что они там на диск запихнули. Так, фильмушку про изготовление чипов посмотрел...
Был получен!

15. Trend Micro

http://apl.ru/free_cd/form_for_freecd.htm
Оказывается, халяву рассылают не только буржуи. Вот наша российская фирма Тренд Микро рассылает диск, содержащий демоверсии их программ (антивирусы всякие). Еще радует наличие на их сайте надписи «Эта анкета предназначена только для корпоративных пользователей». Хе-хе... Нам, халявщикам, все равно ☺.

Ведущий рубрики — EvilOne (evilone@mail.ru)

ВНИМАНИЕ!

В ПРОДАЖЕ С ИЮЛЯ 1999

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

JAGGED ALLIANCE 2 — культовая игра для фанатов пошаговых стратегий



ВПЕРВЫЕ!

часть тиража спецвыпуска будет укомплектована **полной версией** игры на **2 CD-ROM**

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2



 Отчего на моем мониторе цветные пятна?

Такое бывает из-за физических деформаций маски. Маска — металлическая сетка, размером во весь экран монитора. Именно она придает темно-серый цвет выключенному монитору. Зачем она нужна, тебе лучше прочитать в книге из разряда «как починить телевизор», там обычно этой теме посвящено несколько глав. Скажу только, что шагу ячеек этой сетки соответствует физическое зерно твоего дисплея. Деформации маски — это обычно заводской брак, и его видно при покупке монитора. Цветные разводы появляются еще при намагничивании дисплея, колонки или магнит для скрепок волне могут потрепать нервы ламерзователя. Так что если хочешь кому-нибудь навредить, то найди сильный магнит и положи его в ящик стола под дисплеем, этого будет достаточно.

 Как поставить на одну машину две операционки?

Я все время думал, что нужно купить два пиратских сидюка, разрезать их пополам ножницами, склеить скотчем и жвачкой. После этого инсталлироваться будут сразу две операционки (если нужно 3 системы, то 3 диска и т.д.). Но один программер на Горбушке объяснил мне, что для этого нужна прога **System Commander** или что-то в этом духе. После этого он долго ходил за мной и рассказывал о том, как установил на свой компьютер **4** разные версии **WIN'98**. В одной работал sound blaster, но глючил модем, в другой работал модем, но не узнавался принтер... Кончилось тем, что я позвонил по **03** из автомата (совершенно бесплатно!), и программер поехал делать **upgrade** на белой машине с красными крестами.

 Как размагнитить монитор?

У хороших мониторов обычно есть собственная система размагничивания, она задействуется при включении. Так что нужно несколько раз его включить и выключить. Если это не помогает, то нужно размагничивать вручную. Т.е. с помощью специальной катушки — размагничивателя. В хорошем техцентре это сделают за тебя, содрав бешеные бабки. Так что не беси бабок и иди на радиорынок покупать этот девайс, кстати, его можно купить в сервис центре. Только внимательно расспроси продавца, как тебе нужно действовать. Общий принцип — водить прибором по спирали от центра к краям монитора, на расстоянии **15 — 150** см от экрана (зависит от мощности). Разные модели девайса имеют свои особенности применения. Некоторые уникумы считают, что такую штуку можно сделать самому. Да, это возможно, но сильно зависит от того, кто делает. Один мой приятель решил собрать такую штуку во время летнего отдыха на море из подручных средств. С тех пор те края прозвали «Бермудским Треугольником». Запомни, с электромагнитным полем не шутят!

 Зачем лазер в лазерном принтере?

Ну а зачем вентилятор в кондиционере? Лазер нагревает бумагу, к нагретым областям приклеивается термопорошок, который содержится в картридже. Если лазерный принтер печатает на термобумаге (такие принтеры в большинстве факсов), то никакого порошка не нужно. На то она и термобумага, что темнеет в местах нагрева. Только не надо думать, что от силы нагрева зависит оттенок. Оттенок зависит от микроузора (на порошковых принтерах). Это хорошо понятно, если посмотреть на фотографию с ксерокса или лазерного принтера через увеличительное стекло. Цветной лазерный принтер отличается тем, что термопорошок в картридже нескольких цветов. Все это я объяснил очень упрощенно, про лазерную печать написаны целые книги.

 Как извлечь лазер из принтера или CD-привода?

Мне очень часто задают этот вопрос. Ну, зачем тебе это нужно? Намного больше подойдет лазерная указка, если хочешь попугать соседа, посветив ему в окно лазером. Многие спрашивают, можно ли сделать из лазерной указки принтер или хотя бы **CDROM**. В таких устройствах используются лазеры совсем другого класса, у них пучок намного тоньше и мощность совсем другая. И в том и другом случае это все очень сложно реализовать механически и в домашних условиях невозможно. Но все же находятся люди, которые занимаются такими вещами. Один даже украл где-то для этого промышленный лазер. Но после пожара в квартире и конфликта с жильцами, которые прожили весь декабрь без электричества, эксперименты решено было прекратить.

 Как программно эмулировать 3D ускоритель?

А не пробовал ли ты программно эмулировать **128** мегов оперативки? Затем и нужен **3D** ускоритель, что собственных ресурсов твоего ПК не хватает для нормальной обработки **3D** графики. И выхода есть два: или ты делаешь более крутым компьютер или покупаешь **3D** ускоритель, но лучше и то и другое.

 Можно ли форматом винт грохнуть?

Если просто часто форматировать винт, то вряд ли. Но вот если во время этого отключить машину из сети, то могут быть определенные проблемы. И потом сейчас развелось много прог для удаления ненужных файлов. Есть, конечно, риск удалить и нужные, но все же это проще, чем каждый раз заново форматировать винт. Словом, мой совет: испытай прежде такую прогу на ближнем своем.

 Отчего шумит вентилятор на проце?

Да потому, что твой вентилятор говно (почему **MsWord** не узнает это близкое русскому сердцу слово и многие другие?)! Да разве это шум? Ты бы поставил себе вентилятор, выпускаемый в целях конверсии танковым заводом. Вот это шум так шум. Мой сосед повадился на семь часов утра в музыкальном центре будильник ставить. Но после того как я обзавелся танковым вентилятором, он подумал, что началась 3-я мировая и эмигрировал в Японию (БАНЗАЙ!). А после того как я избавился от соседа и половины подъезда, мне пришло в голову его смазать. Еще он меньше шумит, если получше его закрепить. Но все же без шапки танкиста я схожу с ума от этого шума. Кстати, очень удобно, там и наушники встроенные есть, я их к **sound blaster** подключил. Еще необходим ремень для крепления к креслу, а то сдует! Не забудь отключить комп во время смазки вентилятора, а то одному такому асу **CPUcooler** отрезал пальцы, и теперь он пишет проги на **Turbo Pascal 7.0** языком.



Почему мой крутой комп так долго грузится?

Во-первых, очень вероятно, твой **autoexec.bat** забит всяким мусором. Почистить его очень просто: при загрузке посмотри внимательно, выдаются ли сообщения о некорректных командах, эти команды нужно удалить. Затем поставь в этом файле перед всеми с твоей точки зрения ненужными командами команду **rem**, если компьютер все еще загружается, то тебе крупно повезло. Если ты **WINuser**, то знай, что загрузку тормозят:
1) Картинка на **desktop** (столе) или какая-нибудь заставка, там живущая.
2) Какой-нибудь звук, колонки могут быть выключены, и ты его не слышишь.
3) Содержимое папки **start/programs/startup** (пуск/программы/автозагрузка).
4) Паразитические проги, живущие на **toolbar** (панели инструментов).
Так что чем меньше пижонства, тем меньше ждать загрузки.



Можно ли перепрошить модем 33600 на 56к?

Иногда некоторые модемы действительно можно перепрошить на более высокую скорость, об этом обязательно сказано в инструкции. Однако сейчас более популярны модемы на **28800** и **33600** с повышенной помехоустойчивостью. **56к** при нашем российском качестве телефонных линий возможно достичь только если ты сидишь в Кремле или в подобном месте (круто! Наш журнал читают в Кремле!). Тебя не спасет даже оптоволокно, ведь связь со многими отечественными серверами хромает, а о западных и говорить нечего.



Что делать, если прога виснет при инсталляции?

Позвони в службу поддержки пользователей или напиши туда. Узнай, почему это их программа с твоего пиратского диска плохо устанавливается. Если лень в Америку звонить, то сходи на рынок и купи ту же программу, только на другом диске из другой серии. Обычно если прога запорота на одном диске, то такая же ерунда и со всеми остальными из этой серии. Если установка происходит с надежного дистрибутива, то выгрузи все лишнее из памяти. Попробуй проинсталлировать под другой ОС.



Что такое mIRC?

Эта прога — наиболее популярный **IRC** клиент. Скачать ее и узнать о ней подробней можно на ее родном серваке ***www.mirc.co.uk***. **IRC** — что-то типа глобального чата с расширенными возможностями общения. В мире есть несколько сетей **IRC**, а в них есть русские каналы, там можно трепаться на русском. (**mIRC — suxx!** Юзай **PIRCH!** ***www.pirch.org*** — прим. гл. редактора)



Что нужно для того, чтобы создать собственную страничку в Интернет?

1) Терпение (хорошо развитые ягодичные мозоли).
2) Базовые знания **HTML**.
3) **HTML** редактор, чтобы создать страничку (или драйвер прямые руки.sys и **Notepad** — прим. редактора).
4) **Ftp** клиент, чтобы ее залить на сервер.
5) Сервер, который согласен предоставить тебе свое место.
Если ты девушка, то достаточно друга **webmaster**'а и умения объяснить ему, чего ты от него хочешь (и отдачу ему того, что захочет взамен он ☺).



Что такое Chipset?

Чипсет — это набор микросхем компьютерного устройства. Чипсет, как ты догадался, есть у модемов, видеоадаптеров, материнских плат и т.п. Цена железа сильно зависит от фирмы производителя чипсета. Понятно, что **INTEL** ты доверяешь больше, чем **JOPA** inc. У чипсетов есть много модификаций, поэтому обычно перед покупкой железа читают его описание. Описание можно найти или в Инете, или на какой-нибудь **BBS**, или вместе с самим чипсетом. Описание должно содержать функции и сведения о совместимости с другими комплектухами. Хорошо, если ты найдешь в сети мнения других людей, которые сами юзали устройство с этим чипсетом.



Вреден ли магнит для дискеток?

А ты попробуй. Ну, конечно же, все знают, что магнит для дискеток вреден. Об этом слагают легенды в **FidoNet**: «Магнит тебе в сумку!». Только вот чтобы действительно испортить магнитом дискетку на **3'5**, нужен очень сильный магнит и нужно долго его подержать рядом. А вот аудиокассеты и видеокассеты испортить намного проще. Так что дерзай!



Как избавиться от царапин на CD?

На этот вопрос я уже отвечал в одном из предыдущих номеров **Х**. Но мне его задают вновь и вновь. Нужно помыть CD с мылом, пастой или зубным порошком чуть теплой водой. В прошлом **FAQ** я забыл написать, что есть специальные полировочные наборы. Их можно купить на радиорынке либо в сервис центре. Однако в интернет-конфах все жутко хвалят пасту — средство надежное. Один приятель из-за этого здорово заболел кариесом. У него даже сгнило три зуба. Он тратил всю пасту в доме на выведение царапин с китайских дисков.



Что за гнезда на моем Sound Blaster

Стандартный набор — это четыре гнезда: **line in, mic in, line out, spk out.** К первому входу обычно подключают активные устройства: центр, магнитофон, телевизор и пр... Причем амплитуда должна входить в рамки от **-5** до **+5** вольт, иначе карточка может сгореть. В **mic** втыкай микрофон. **Line out** используй для активных устройств (со своим усилителем). **Spk** — выход для пассивных колонок. Его можешь использовать и для маломощных активных колонок — будет громче. Сейчас используется масса наворотов на звуковые карты. Один из самых популярных, это **Game port** — порт для джойстика. Если блястер интегрирован с радиотюнером, то должен быть выход для антенны.



Лечится ли онанизм?

Сейчас в русской сети почему-то очень часто всплывают подобные вопросы. А в **FIDO** есть даже целые конференции. Вот вам авторитетное мнение медицинского справочника бабушки-врача:
«Этиология и патогенез. Механическое раздражение, совращение старшими и товарищами (уже господами — прим. авт.), неправильное половое воспитание, наследственное и конституциональное предрасположение (невропатия).»
Интернета тогда еще не было.
«Осложнения. Неврастенические явления, сердечные неврозы — обычно при отягощенной конституции».
В сети, правда, многие знатоки усиленно убеждают, что это совсем не вредно. Видимо те, кто заработал осложненьице, не в состоянии об этом поведать коллегам...
«Лечение. Устранить механические раздражения, правильное воспитание. Физкультура, гидротерапия, психическое воздействие и общеукрепляющее лечение (мышьяк (рец. №127)), глицерофосфаты (рец. №219), небольшие дозы брома).»
Словом, если не хочешь жрать мышьяк, выключай свой ящик и иди на улицу. Да, и не вздумай действительно это все кушать, отравиться ведь можно.

Доктор Добрянский

E-mail: *Dr.Cod@xakep.ru*



From: hi.yurik@usa.net
To: magazine@xakep.ru
Subject: Nice prikols

Привет X!
Если вы читаете это письмо, значит вы его получили.
Ваш журнал — единственный, который я стал покупать регулярно. Рулез.
Вот решил я поделиться некоторыми приколами самых разных видов и разновидностей:
1. Как приколоться над ламером
Поставить на все файлы read-only, system или hidden по вкусу.
attrib +R +S +H c:.* /S*
создать файл xxx.bat и записать туда строчку: start xxx.bat
или лучше так:
:1
start xxx.bat
goto :1
Запускаем и радуемся.
2. Что делать если Heroes3 виснут в мультиплеере?
autosave.gm2 переименовываем в xxx.gm1. Затем запускаем xxx.gm1 в singleplayer и нажимаем turn 1 раз. Сохраняем xxx.gm1 и переименовываем его в xxx.gm2.
Запускаем xxx.gm2 в multiplayer и спокойно играем дальше (до следушего зависона).
3. Разрезать и склеивать куски картона неудобно — проше отодрать от проездного магнитную полоску, предварительно разрезав скальпелем посередине и приклеить клеем «момент» к другому проездному.
P.S. буква «Щ» в тексте отсутствует, т.к. в клаву однажды «пролился» чай.

From: Upgrade [scoreteam@chat.ru]
To: magazine@xakep.ru
Subject: я бы мог придумать что-то кульное в этой графе, но вы же все равно все письма читаете :)

Привет.
Ура! Прочитал (сожрал) очередной журнал... Но, не надо предысторий — сразу к делу.
К статье о взломе Мутаританского метрополитена им. Мао Дзе Дума хотелось бы добавить очередной рецепт, проверенный рецепт.
Что для сего мероприятия надо иметь:
1. проездную карту на N поездок.
2. ножницы — 1 штука.
3. скотч\изолента\пластырь по выбору площадью не менее 2.7 кв. см.
4. две руки.
5. два глаза
Мозги не понадобятся, можешь оставить на полке
Этап 1:
проходишь 1 раз в автомат с нормальным проездным на N поездок.
Этап 2:
идешь домой и заклеиваешь скотчем первую половину карточки до букв «дн». Заклеивать естессна надо магнитную полосу.
Этап 3:
ходишь в метро, покуда не кончится твоя карта.
Этап 4:
отклеиваешь скотч\изоленту\пластырь и еще 1 раз проходишь в автомат.
Этап 5:
см. Этап 2
Этап 6:
опять идешь в метро и пользуешься карточкой
И так далее... Кончатся поездки — отклеил — прошел — заклеил
Все просто, мой друг.
Примечание: абсолютно нормальная, не вызывающая подозрений карточка, заклеенная скотчем не вызовет беспокойства папуасовв будке и около будки. Карты хватает на очень длинный срок, а на какой — проверь сам.
23:23 — 23:55
No war.

From: X-читатель@провайдер.ру
To: magazine@xakep.ru

Hello XAKEP,
Вот пара советов как напакостить соседу:
1) Изменение скорости выпадания менюшек в DeskTop'е.
Запускаем REGEDIT,ищем строчку HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop
Создаем там (если еще нет) строковой параметр с именем «MenuShowDelay», и закидываем туда число в миллисекундах (чем больше — тем сильнее будет тормозить компьютер). Перезагружаем компьютер и наслаждаемся эффектом.
2) Чтобы спрятать из кнопки пуск пункты меню, надо в HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer добавить binary value 01 00 00 00 с именем:
NoClose — завершение работы
NoFavoritesMenu — избранное
NoFind — поиск
NoLogOff — log off
NoRecentDocsMenu — документы
NoRun — выполнить
NoSetFolders — настройки
3)Для того, чтобы спрятать некоторые диски от проводника надо создать в HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer
двоичный ключ с именем «NoDrives» и присвоить одно из значений приведенных в таблице...
A:01 00 00 00
B:02 00 00 00
C:04 00 00 00
D:08 00 00 00
E:10 00 00 00
F:20 00 00 00
J:40 00 00 00
H:80 00 00 00
и тд.
Чтобы спрятать несколько дисков, надо сложить строки.
P.S: Если соберетесь публиковать мое письмо в следующем номере, то большая просьба «Не публиковать мое мыло (не сообщайте мои координаты)»
А то имел плачевный опыт, оставил сообщение в GUESTBOOK'е и наследующий день прислали кучу троянов и др. гадости.
Best regards,
piranha77

From: Георгий Чекрыжов [chekrizhov@mail.ru]
To: magazine@xakep.ru
Subject: Кстати, о птичках

Здравствуй уважаемый X!
Не буду тебя хвалить или хаять, т.к. все, что про тебя можно было сказать, тебе, по-моему, уже сказали.
Надеюсь, ты сам поймешь, отношусь я к числу твоих друзей или врагов. :)
Я поDOOMал (где-то около месяца. Не подумайте, что тугодум, просто — лето, пиво и т.д.) и решил написать, подвигнутый (эка закрутил — не даром в Министерстве транспорта работаю — бюрократ :)) последним (5-м) номером, где ты жалуешься (см. Ё-mail), что: «Ну вот, хоть один нашелся, кто не просто пишет, какие мы крутые или какие мы отстойные, а что-то предлагает, думает, изобретает». Посему предлагаю дополнение к «Хакнутой подземке» и» Секретам Мутаритании».
Все, что там описано, это конечно круто и все такое, но не кажется ли тебе, что для простого смертного (юзверя) собирать установки для массового тиражирования из катушечных магнитофонов — это слишком (когда всего-то надо нагреть на пару-другую поездок любимый Метрополитен), а резать вдоль и поперек эти симпатичные карточки — по моему, это ко-

щунство (и вообще — «7 способов заработать геморрой», на мой взгляд, вполне самокритично). Итак (о чем это я?): Основано все на той же дырке с резервированием записи. Берем свежий проездной, например — 10 поездок, и заклеиваем первую половину обычным скотчем (или чем-то схожим). Проходим 10 раз. Информация считывается с резервной копии. Отклеиваем скотч и проходим один раз. При этом на первой половине отмечается одна поездка. А на резервной дублируется она же (при этом стирая все предыдущие записи. ХА-ХА-ХА). Опять заклеиваем и проходим 9 раз (т.к. одна поездка уже записана). И так по циклу до 0 (сколько всего получится — сами считайте).

Скажу честно, этот способ придумал не я. Но я его попробовал и мне понравилось.
Пара личных наблюдений:
Не стоит применять слишком тонкое покрытие, т.к. считывающие и записывающие головки видимо его «пробивают».
Не стоит целиться ровно в середину ленты (замеры линейкой и посыпания железными опилками (кажется так было написано в «Хакнутой подземке»), можно промахнуться и влезть на вторую половину.
По моему, достаточно заклеить до начала графы, где отмечено кол-во поездок (40 мм, при общей длине — 85 мм).
Вот собственно и все.
P.S. Уважаемый **X**, если тебе понравилось что нибудь из написанного, просьба ответить в следующем номере, желательно не в рубрике «Самое дурацкое письмо номера» :)). Кстати, о последнем письме оттуда (#5) — ну ваще!!! Все-таки Россия — великая держава! (в смысле есть еще великие чудаки на букву «М» (не имел ввиду никого лично :)))
Георгий, Москва

Самое дурацкое письмо номера

From: disconnect [disconnect@mail.ru]
To: magazine@xakep.ru
Subject: в X найдена цензура просьба профиксить баг

HI!!!
Вот я уже 5 номеров подряд покупаю ваш журнал и тока щас решил написать письмо вам вобщем начнем с недостатков журнала:
Цензура в журнале ЕСТЬ и она MD
вот примеры:
4 номер Хумор:
Где-то раз в три месяца особо одаренные товарищи кидают анекдоты в духе <<Ползет девочка по концлагерю>>, после чего начинаются оживленная дискуссия на тему <<Почему земля еще носит таких [beep] и что [beep] всех вас в [beep], пока не [beep] на [beep]>>, которая не прекращается до очередного анекдота про курочку.
Эти бип разве эта не цензура или эта прям так и говорят ФИДОшники.
5 X-HardNews Новости
ПРОЦЕССОРНЫЕ ВОЙНЫ ОЧЕРЕДНОЙ ЭПИЗОД.
Согласно данным весьма попсового(IMHO) теста...
А почему попсовава мажна же была ниписат хренов

Ответ X:

Дорогой ты наш!
Мы тут показали твое письмо Бивису и Батхеду и они тебе стали завидовать! Такого стиля изложения и ошибок не видели даже они! Нет, ну мы то и сами не супер-корректоры, но слово «можно» пишем через «о» все-таки, да и в слове «написать» ставим второй буквой «а», а последней мягкий знак. Хотя... все это фигня! Что к парню пристали? Может он даже сельскую школу закончить не успел, так хаками увлекался. Но про цензуру ты нас убил! То есть ты типа хочешь, чтоб мы типа вставляли вместо «beep» те слова, которые были в оригинале? Десятиэтажные матерные конструкции? Или ты просто тормоз и не догоняешь, что стоит за этими «beep» и тебе нужно все объяснять? Короче, что-то мы тебя, пельмень, не поняли. Что ты хочешь то? «Попсовый» не нравится? Хочешь «хреновый»? Но он не хреновый! Нормальный тест, просто рассчитан на всяких придурков, которые верят даже тому, что Билл Гейтс дедушка Дрю Берримор. Попсня чистой воды! Ладно, как ты просишь в сабже твоего мыла, мы фигсим баг и называем твое письмо «Самое хреновое письмо номера, «beep» (ой, то есть «мать его!»)».

X



From: eugene pavlov [hackerab@usa.net]
To: magazine@xakep.ru

Привет, Хакеры!!!
Вот решил вам мыльнуть пару сточек.
К сожалению, журнал ваш читаю только с номера 4, о чем очень жалею.
Журнал классный, мне лично сразу понравился, да и всем моим френдам тоже.
Прочитал в #5 об интернет-телефонии и о прогах для общения. Читал я читал, и думаю, что я за пельмень, если не позвоню куда-нибудь (например в Нью-Йорк).
Вот и позвонил. Причем звонок был типа PC-PC. Я воспользовался сначала... только не смейтесь, да я воспользовался MS NetMeeting из стандартного пакетика Окон'98, о чем пожалел через секунд 10-15. Этот Meeting завис, причем так тяжело, что все мои попытки привести систему в порядок пошли Microsoft под хвост. Но поскольку я упорен в своих стремлениях, то заставил эту прогу работать во второй раз. Качество не очень. Тогда я применил старый как мир способ — стер эту прогу к чертовой матери. Следующим этапом было тестирование InternetPhone 5. Все кульно, ребята, все... кроме звука. Что это за перебои такие, а? Я был немного разочарован. Но анинсталить не стал. Тут заваливается ко мне баклан с пачкой дискет и говорит, что новый NetMeeting приволок. Первой моей реакцией было одеть перчатки и осторожно, чтобы не заразиться страшным вирусом Microsoft, спустить и дискеты, и голову этого кренделя в унитаз. Но любопытство пересилило все. Я установил Windows NetMeeting и... каково же было мое удивление, когда результат превзошел все мои ожидания. Качество заметно лучше чем у InternetPhone 5. Низкий поклон дяде Билли, но все другие продукты Microsoft «Must die». И вообще я не задумываясь убрал бы со своей машины Окна'98, если бы не то огромное количество прог и игр, которые пишутся именно в расчете на эту ОС.
Моя машина — PII/300/64 Voice-модем 56K SB AWE Creative 64 машина в Нью-Йорке PIII/450/64 Voice-модем 56K SB — неизвестен Да, кстати, попробовал, как вы написали сломать Heroes 3. Все хорошо работает, и большое вам спасибо.
Побольше бы таких журналов как ваш.
Большой привет. Пока.

Месть

Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru)

«Корпорация **Intel** сообщила об окончании работ над **1024**-разрядным процессором под кодовым названием **Madness**, новый процессор будет иметь **512** мегабайт кэш-памяти первого уровня и....»
— И долго вы еще будете унижать мой **P-6**? — в сердцах воскликнул Олег, вставая со стула. С тех пор, как была запущена спутниковая система **Orion Belt**, по утрам Олега будил не писк будильника, а мелодичный женский голос **Microsoft Total Control**'а, зачитывающий сводку новостей **CNN**.
«Не удается обнаружить библиотеку **beholder312.dll**, вероятностное прогнозирование ситуации прекращено», — неожиданно отреагировала **Total Control** на фразу молодого человека. Олег начал было мысленно считать до десяти, но не выдержал и пополнил словарь операционной системы несколькими специфичными речевыми оборотами. Однако он тут же пожалел о содеянном: продвинутый искусственный интеллект никогда не упускал случая проявить свой потенциал, и Олегу уже не раз приходилось краснеть перед подружкой, когда томный голос эмансипированного компьютера предлагал ей совершить занимательное путешествие в известном направлении.
Тот факт, что **Total Control**, как и следовало из названия, полностью управляла домом, существенно облегчал жизнь человеку. Однако за удобства приходилось платить: порой сканирование сетчатки глаза завершалось полугодовой госпитализацией, а безобидная, на первый взгляд, процедура слива воды в туалете могла привести к необратимым последствиям. Олега, правда, не особо пугали эти бытовые мелочи, больше всего его раздражала непредсказуемость операционной системы. Иногда ему даже казалось, что **Total Control** ревнует его к Кате. Во всяком случае, она всегда начинала произносить фразы вроде «Продолжить докачку файла **ultrasex.mpg**?» или «А вчерашняя девочка была лучше...» именно в тот момент, когда чай был выпит, разговор о звездах закончен, а на вопрос Кати «Ты меня любишь?» напрашивался вполне резонный ответ, связанный с текущими действиями.
«Сегодня в **11:47** прогремел взрыв в лаборатории искусственного интеллекта, принадлежащей корпорации **Microsoft-7**. Ответственность за данную акцию взяла на себя экстремистская группа **Hacking In Progress**. Как известно, активисты этого движения...»
— Мазахакеры хреновы! — продолжил за диктора Олег. Последнее время от этих молодчиков не было никакого житья. Интернет уже давно превратился в зону военных действий. Каждый день какой-нибудь умник с непроизносимым адресом в зоне **.edu** придумывал новый метод поражения **i**-клиентов мирных граждан, а миллионы других умников применяли этот метод на практике. Даже для того, чтобы просто забрать почту, необходимо было соединяться с сетью через **15** спутников **Orion Belt**'а, всячески заметая следы своего присутствия. В противном случае ваше истинное местонахождение мог вычислить какой-нибудь десятилетний паренек с манией величия, который не упустил бы случая приказать вашему холодильнику повысить температуру до ста двадцати градусов по Цельсию. Шифровать информацию было строжайше запрещено — ФСБ'шные **Cray**'и уже с трудом декодировали любовные послания девятиклассников, начитавшихся «**War Games**». Иногда, правда, находились смельчаки, заявлявшие, что неприкосновенность личной переписки гарантирована конституцией, однако на следующий же день их арестовывали за безбилетный проезд в лифте, а впоследствии они чистосердечно признавались, что виновны в контрабанде урана, геноциде и убийстве Кеннеди. Хотя, на самом деле, Олега не очень-то беспокоила проблема шифрования личных сообщений — последнее время его единственным партнером по переписке был сервер статистики. По мнению молодого человека, это был идеальный собеседник: он никогда не оставлял без ответа письма вроде «Здравствуй, уважаемый сервер статистики, ты бы знал, как меня уже все...», а сам писал не чаще раза в месяц.
«Корпорация **Intel** сегодня официально заявила об ошибке, обнаруженной...». Олег выключил динамики — как раз ошибок на его долю выпало столько, что ни одно творение **Microsoft** и рядом не стояло. Вот уже пятый день подряд его занимал всего лишь один вопрос: почему его программа не работает. Как известно, весь процесс программирования делится на три этапа. Первый — когда написана только одна строчка, и программист полон решимости сотворить самую быструю, маленькую и безглючную программу в мире. Второй — когда самая быстрая, маленькая и безглючная программа в мире написана, однако работать категорически не хочет. И третий — когда программа работает, но почему она это делает, никто, включая самого программиста, не понимает. Естественно, на третьей стадии по внешнему виду программа уже далеко не похожа на ту маленькую быструю фею, которой она была задумана, скорее даже она напоминает пьяного бегемота-мутанта со скакалкой, поющего рождественскую песенку «Джунгли блин». Переход из второй стадии в третью осуществляется обычно путем запирания программиста на ночь вместе с компьютером, программой и тремя бутылками «Столичной». Итак, как я уже сказал, программа Олега не работала. Она прошла уже все стадии: от маленькой феи до бегемота и даже дальше, однако принципиально отказывалась выполнять какие-либо осмысленные действия, кроме вызова стандартной фун-



кции **General Failure**. Описанная мною ситуация несколько осложнялась еще и тем фактом, что программу необходимо было завтра сдавать заказчику. На второй день работы над кодом Олег перестал мыться, есть и спать; сердобольная Катя купила еще один ящик водки и несколько блоков сигарет, чтобы хоть както поддержать жизнедеятельность приятеля. Однако, несмотря на то, что молодой человек уже знал наизусть содержимое всех **48** гигабайт памяти компьютера на каждом шаге выполнения программы, противный бегемот отказывался-таки танцевать польку-бабочку.
Шел уже пятый день мучений юного мозга, желудка и легких. После очередных шести часов самоистязания Олег не выдержал и упал на диван. Он лежал на залитом алкоголем покрывале, сосредоточенно вглядываясь в трещину на потолке, и тихо напевал «**Unforgiven too**». Неожиданно дверь отворилась и в комнате появился сияющий Антон:
— Привет, старик, ты как тут?
Ответа не последовало, а после беглого осмотра комнаты и подсчета пустых бутылок на полу Антон понял, что вопрос, скорее всего, был несколько некстати:
— Да ладно, Олег, ни одному тебе худо — вон **Intel** ошибку в своем **P-6** обнаружила. Теперь меняют всем за просто так на более позднюю модель. У тебя же вроде **P-6**? На халяву заапгрейдишься, завидую. Там вроде ничего серьезного — какая-то мелкая ошибка в вычислениях с плавающей точкой, говорят, происходит раз в миллион лет.
Резкий писк будильника прервал беспокойный сон молодого человека. Олег медленно встал с кровати и подошел к компьютеру. Тот был включен — на индикаторе частоты светилось число **14 GHz**, а по экрану монитора бежали какие-то символы, символизирующие, видимо, мегабайты передаваемой информации. После нехитрых манипуляций в руке молодого человека оказался небольшой прямоугольный предмет с выгравированным предупреждением: **Intel Inside**. Постояв немного над опустевшим системным блоком, Олег шаркающей походкой вышел из комнаты. Вечером, вернувшись с работы, Катя застала его на кухне: над лежащими на столе осколками стоял улыбающийся человек с топориком для рубки мяса в руке...

X

КИБЕРСЕКС

ETEL Quake WWWBoard

Posted By: КИБЕРСЕКС
Monday, 28 June 1999, at 6:48 p.m.

Лесбийский чат на далеком американском сервере. Входит Вика.
Вика: Hi all! I'm Vikky 17/f bi. Anybody wanna sex?
Но никто не отвечает. Все заняты своими делами.
Входит Анна.
Анна: Privet. Kto nibud' govorit po russki?
Вика: Anna? privet. Ti otkuda?
Анна: Iz Moskvi, a ti?
Вика: Ya tozhe. U tebja russkij shrift est'?
Анна: Da.
Вика: ЧПФ ФБЛ РТПЮЙФБФШ НПЦЕЫШ?
Анна: Eto chto?
Вика: А вот так можешь прочитать?
Анна: Mogu.
Вика: Тогда переключайся на русский, так проще.
Анна: Вот так?
Вика: Умница. Тебе сколько лет?
Анна: 15, а тебе?
Вика: Тебе в куклы надо играть, что ты тут делаешь?
Анна: А тебе сколько, старушка?
Вика: Скоро 18.
Анна: И в 15 лет ты в чат не ходила?
Вика: Нет, конечно.
Анна: Потому что компьютера не было?
Вика: Очень смешно. Ты в RL мужскую пипиську когда-нибудь видела?
Анна: Не знаю, что такое RL, но откуда у тебя, Вика, мужская пиписька?
Вика: Как откуда? Мужики приносят. Жаль только она у них не отстегивается. Приходится еще их самих в нагрузку терпеть.
Анна: Так ты и с мужиками трахаешься?
Вика: Конечно, люблю разнообразие.
Анна: Ну так сегодня про мужиков забудь! Потому что ты в моей комнате, освещенной свечами, на столике бутылка французского вина. Если не любишь вино, поставь себе что хочешь. Я сижу с сигаретой в большом мягком кресле,
а ты на пушистом ковре у моих ног.
Вика: Меня посадят за растление малолетних.
Анна: Не дрейфь. Я уже глажу твои волосы. Разве тебе не приятно?
Вика: Уговорила. Я подползаю к тебе поближе, глажу твои ноги, слушай, ты в брюках или в юбке?
Анна: В юбке. Ты тоже в юбке и в блузке, которую я начинаю медленно расстегивать.
Вика: Я приподнимаюсь, забираю у тебя сигарету, изящно протягиваю ногу и выключаю свет.
Анна: Что ты выключаешь? У нас же свечи горят.
Вика: Извини. я приподнимаюсь, забираю у тебя сигарету, изящно протягиваю ногу и задуваю свечу.
Анна: Чем ты ее задуваешь?
Вика: Что значит чем? Ртом конечно. Ты что?
Анна: А зачем тогда ногой дрыгаешь?
Вика: @%$&^$&^$# Да я просто скопировала текст и заменила выключаю на задуваю. Что ты придираешься?
Анна: Не ругайся, а то я возьму тебя за волосы и опять посажу на пол.
Вика: А я буду целовать твои ноги. Сначала ступни, потом голени, потом коленки и стану подниматься выше, выше, выше...
Анна: Вика, а как ты такие большие буквы делаешь?
Вика: Да просто таг хэдинга ставлю и все.
Анна: Это как?
Вика: Ты что сюда пришла компьютерной грамоте учиться?
Анна: Ну расскажи, пожалуйста-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а.
Вика: Пишешь свой текст и все. Будет самый крупный шрифт. H2 — помельче. И так до H6. Других не бывает.
Анна: Спасибо! Все поняла.
Вика: Умница! Тогда я продолжу и поцелую тебя вот так.
Тут под викиным текстом появляется картинка, на которой очень откровенно показано как одна девочка целует другую прямо между ножек.
Анна: Так ты и картинки вставлять умеешь?
Вика: Анечка, тебе уроки делать не пора? Что ты людям голову морочишь?
Анна: Ну не сердись. Мне правда надо. Ты умеешь все это делать, домашние странички всякие?
Вика: Да я уже семь сайтов оформила, это моя халтура.
Анна: Классно! Вика, а ты нам не поможешь сделать сайт, только не очень дорого?
Вика: Кому это вам? Школьному кружку «умелые губки»?
Анна: Да нет, фирме. А то начальник достал, требует «представительство в вебе», а денег не дает.
Вика: Анечка, сколько тебе лет?
Анна: Ну, не 15. Все же хотят быть моложе.
Вика: Только не все перебарщивают с омоложением.
Анна: Да ладно тебе. Ты сколько берешь за сайт?
Вика: Ну, это от объема зависит, от сложности.
Анна: Нам не сложный нужно, но не дороже 500 баксов. Можешь сделать?
Вика: Без скриптов и анимации можно и за 500.
Анна: Заметано. Можешь завтра днем в офис на Маяковке подъехать? Обсудим детали.
Вика: В 4 могу.
Анна: Пиши адрес: ....
Вика: Это твой начальник?
Анна: Это я сам.
Вика: Пятнадцатилетняя Анечка?
Анна: Да забудь это. О деле говорим. Придешь завтра?
Вика: Обязательно. До завтра, Анечка. Целую.
Анна: Погоди. Надо же тебе пропуск выписать. Скажи полностью фамилию, имя, отчество.
Вика: Егоров Виктор Александрович.